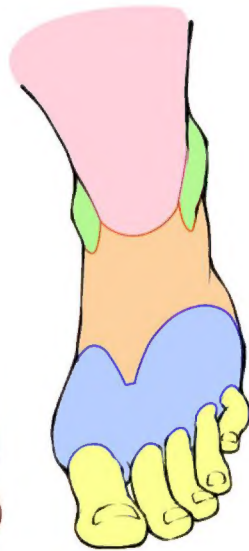


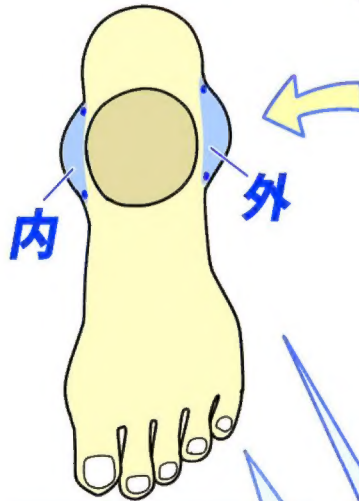
足の描き方「図解④」

肌色→



横から見た図

この構図では足は「3段階」に曲がる！

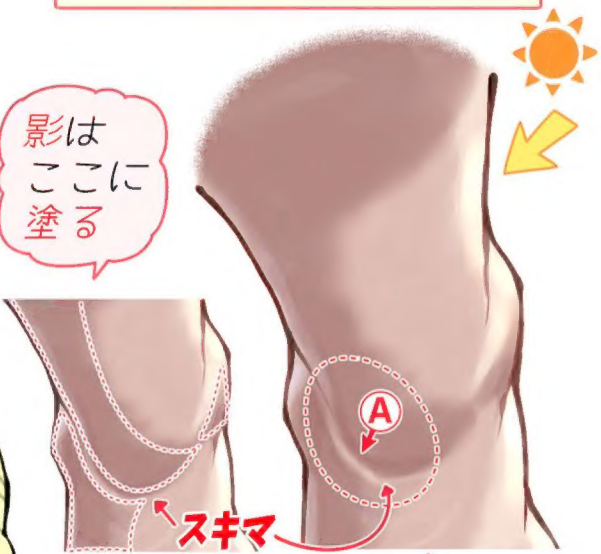


真上から見た「くるぶし」

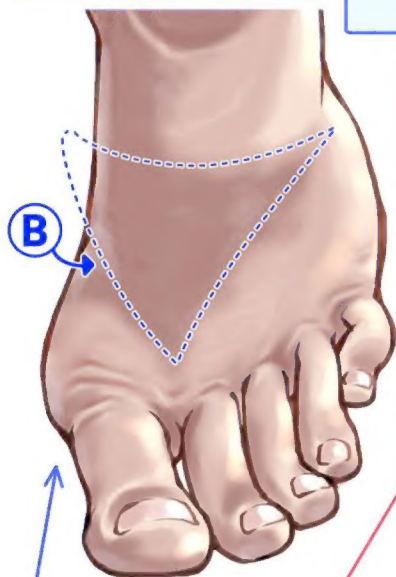


外側のくるぶしは内側のくるぶしよりも「奥」にある！

影はここに塗る

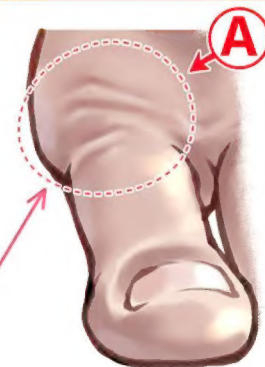


影と影のスキマ①に明るい色を一筋残すと立体感アップ！



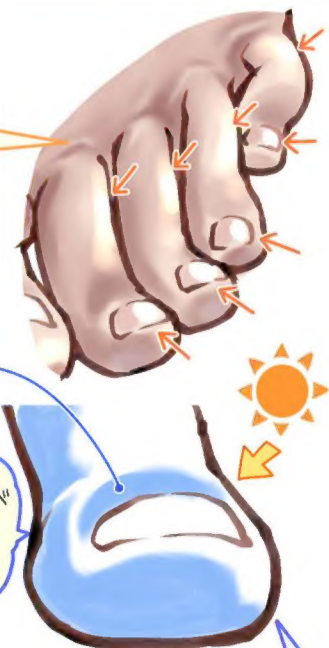
①部分は三角形の影を塗る！

光のツヤは同じ方向に合わせる。

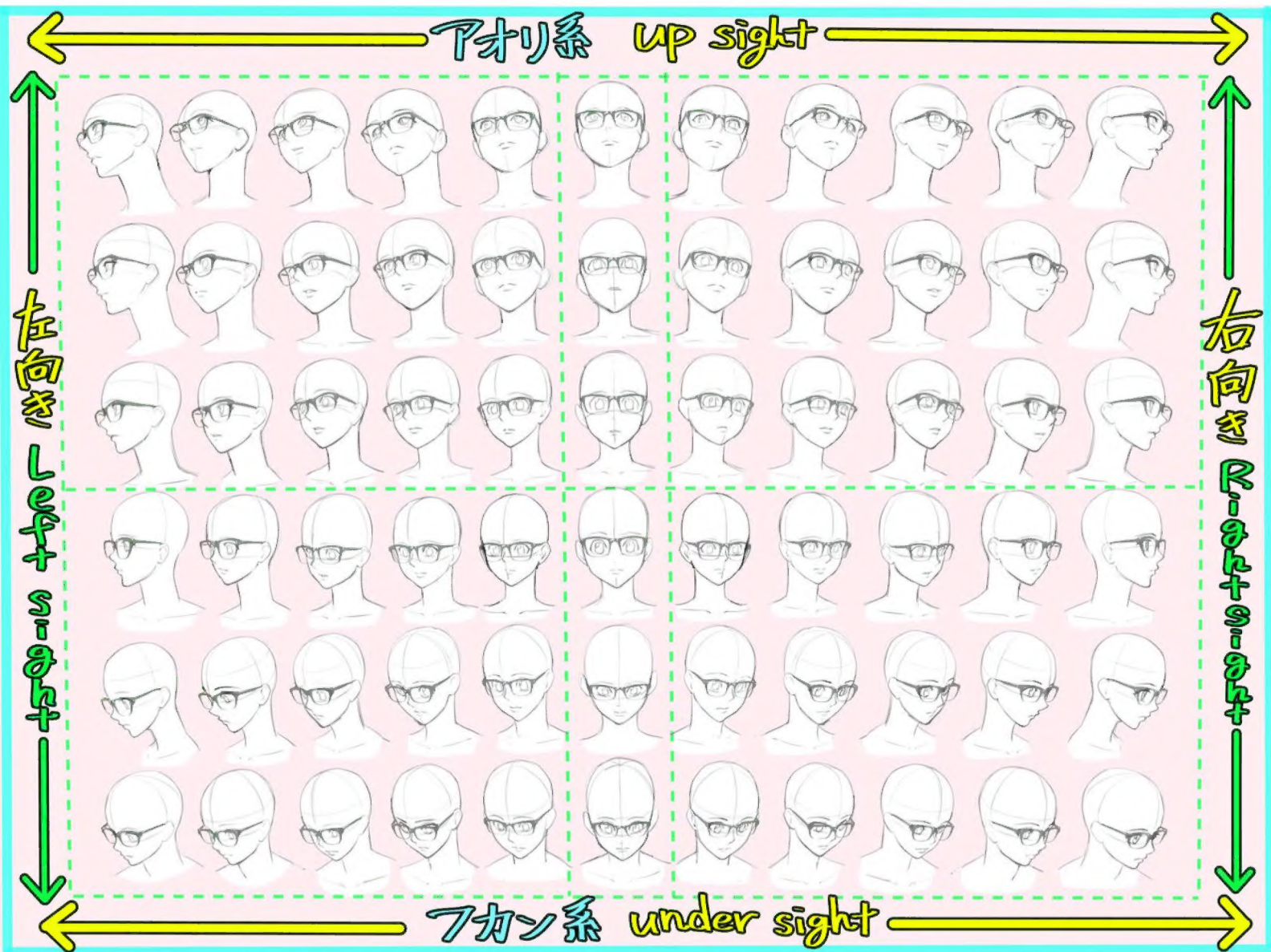


青い部分が影になる。

ツメの上に三日月型の影



指①の付け根にシワができる！

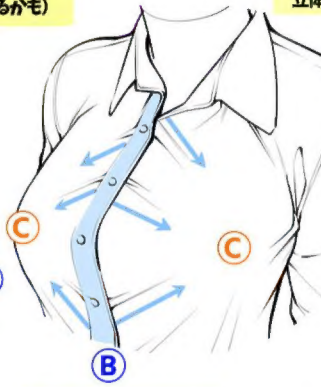


✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



※肩がとがり過ぎている。
(男性っぽくなるかも)



※D部分の線を飛ばすと
立体的にみえます!



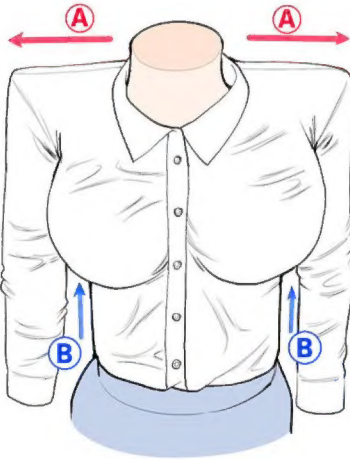
①ボタンラインAの左右の線が
「同じ太さ」すぎてノッペリして見える。。

②腕のシワBが多すぎて
パリッと感がなく見栄えが良くない。。



①ムネ下A部分は「×パターン」のように
「くびれ」を付けすぎないこと!!

②胴体のシワはボタン部分Bから
左右の乳房の点Cへ集まるように描く!



※全体のブロック分けをすところ↓



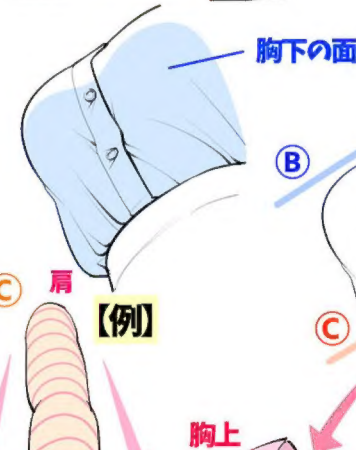
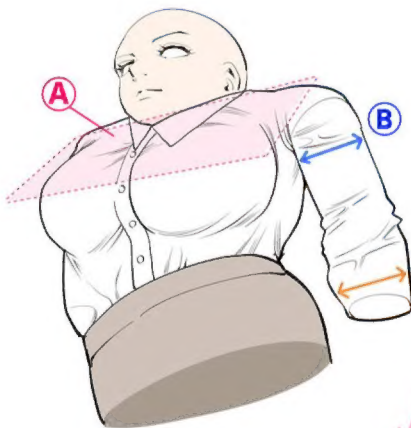
①肩ラインAが真横すぎると
上から目線(フカン)にみえない。。

②左右の胴体ラインBが平行すぎて
上から見下ろす遠近感が全くない。。



①フカン視点Aは上がより大きく、
下に行くほど小さく見える!

②ムネ下部分Bは「見える面積」が
とても狭く小さく描くと自然!



胸下の面

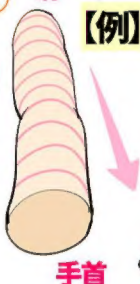
B



C

①胸の上面Aが見えすぎると
下から視点(アオリ)に見えない。。

②「腕の太さ」がB部分もC部分も同じすぎて
アオリ視点に見えない。(例を参考にして!)



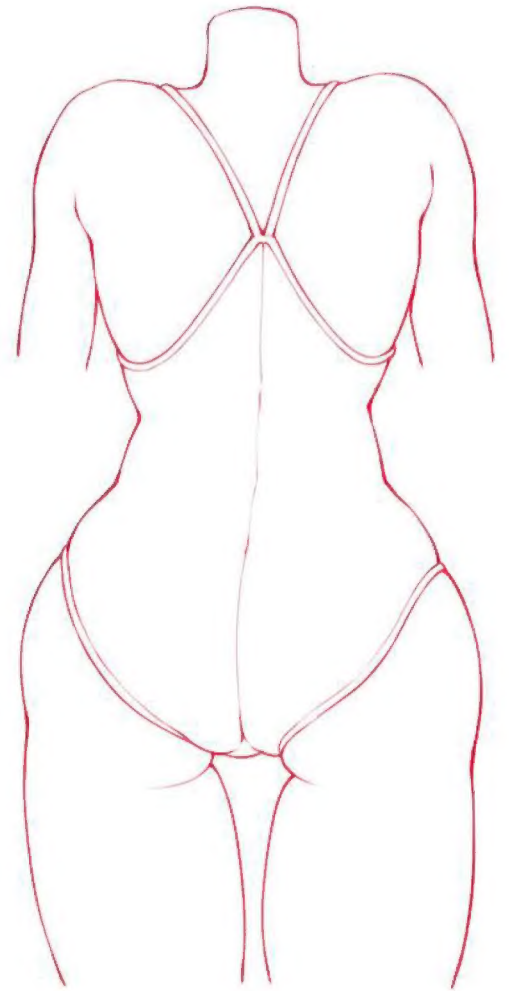
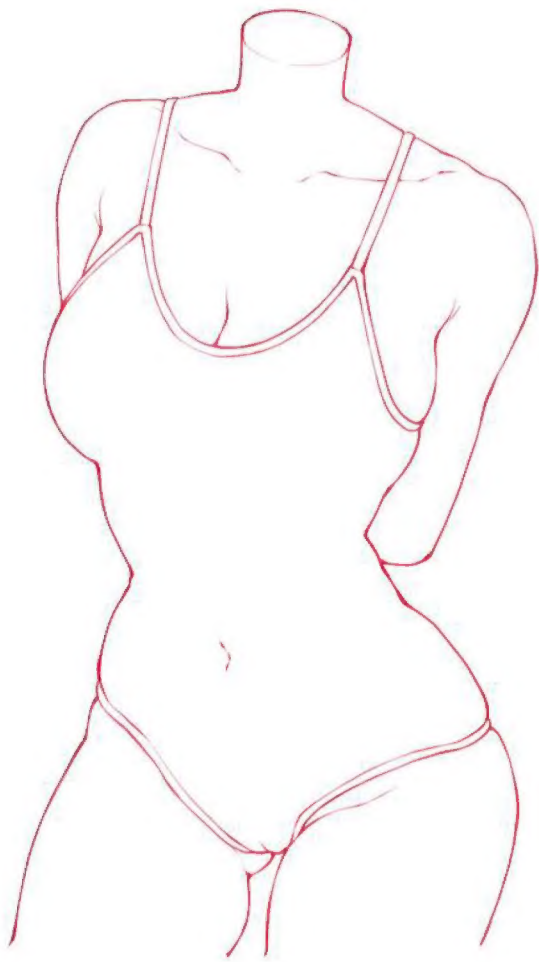
【例】

胸上

胸下

①アオリ視点ではブロックAを
下から見るイメージで描こう!

②胸ラインBとお腹ラインCが
平行になるように!



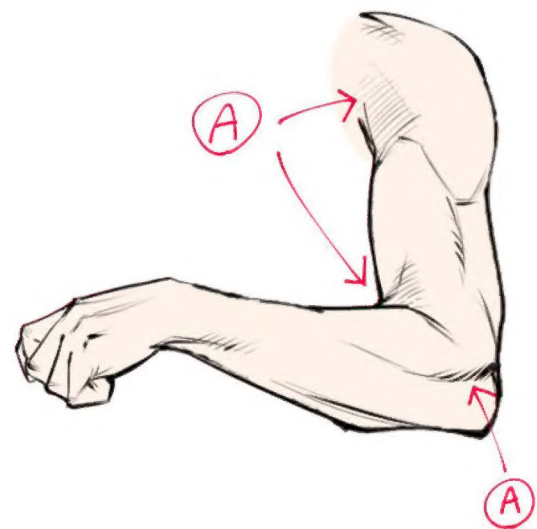
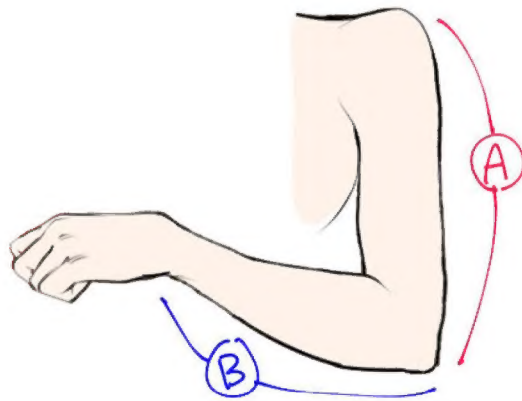
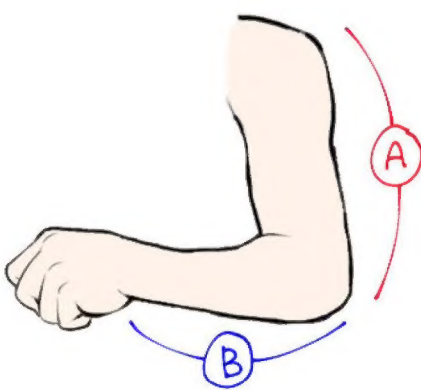
子供ウデ



女性ウデ



男性ウデ



- ① 子供のウデは
大人に比べて
(A) (B) が短い!

- ① 子供のウデよりも
(A) (B) が長め!

- ① 腕のりんかくを
カワカワっぽくすると
男の武骨さが出る!

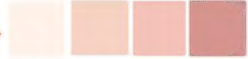
- ② 腕のりんかくを
なめらかにして
筋肉感をあまり出さない!

- ② 腕の中に
筋肉タッチは
ほぼ描かない!
ほうが自然かも。

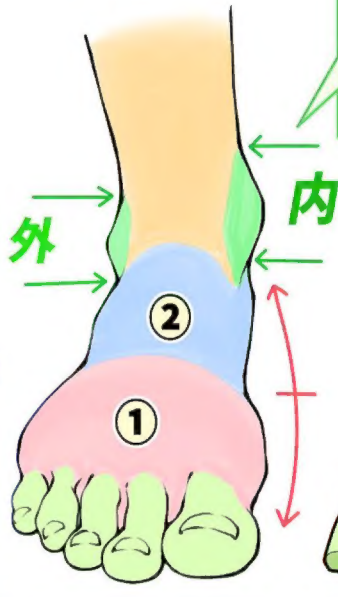
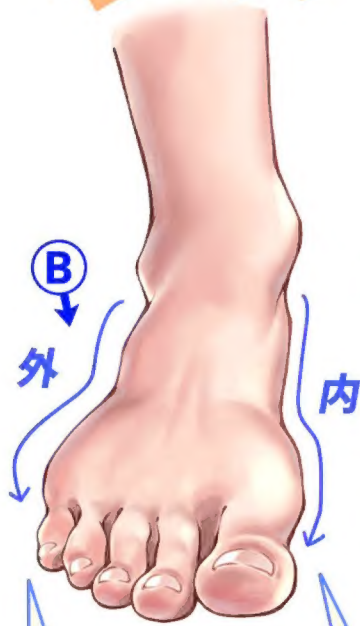
- ② (A) みにく
筋肉の立体影を
描くといいかも!

足の描き方「図解⑥」

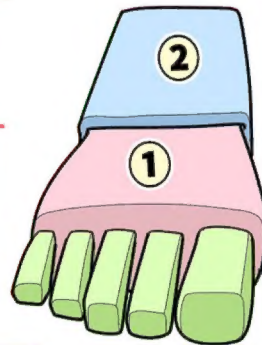
肌色→



くるぶしは
内側①の方が高くなる！



足の立体図



足は
①と②の
2ブロックで
イメージ！

足の厚み

正面から見る構図では
外側Bのりんかく線の方がふくらむ！

この構図の指では
ツメは「三日月型」

指のスキマに影を塗る！



奥

手前

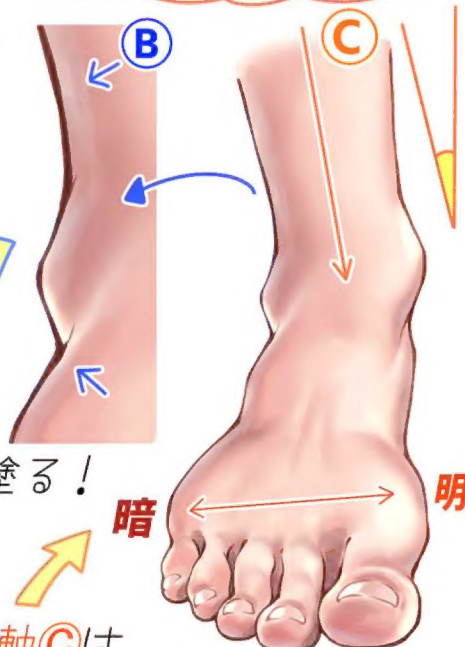
人差し指が「1番長く」
「前に出るように」描くと自然！

指先がふくらむように
描くと良いかも！

ツメの向きAは小指に行くほど
ゆっくりと外側に向いていく！



線のきち
B部分に
反射光を塗る！



暗

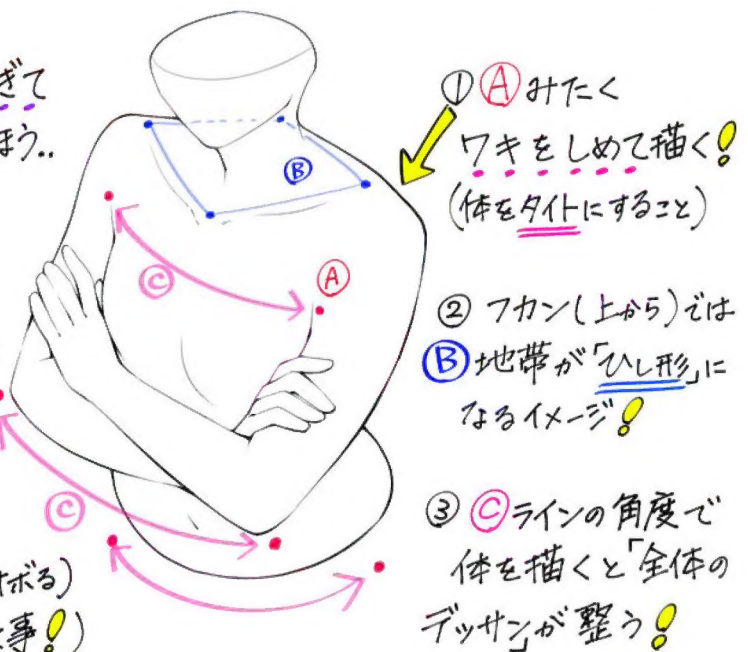
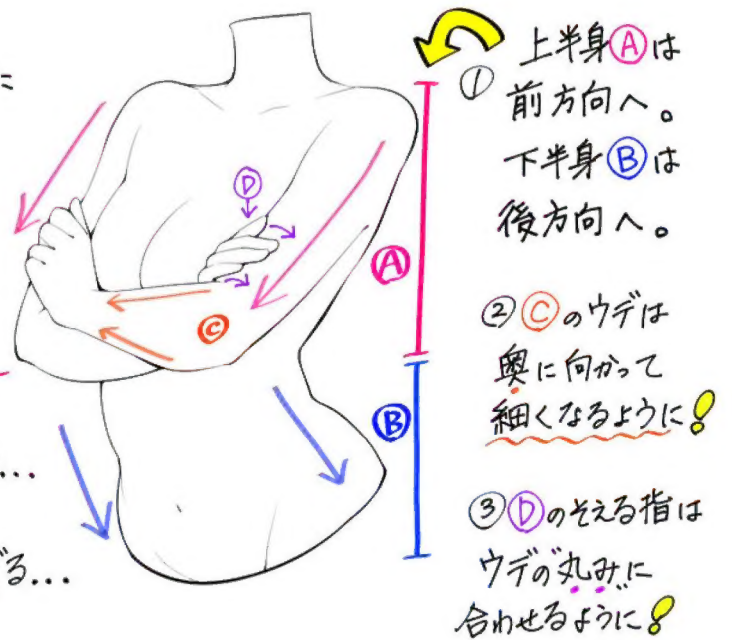
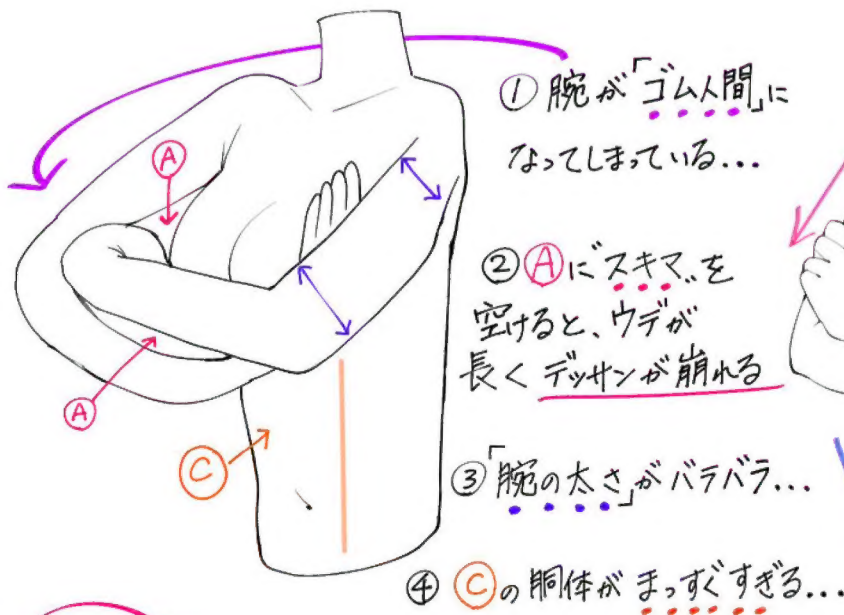
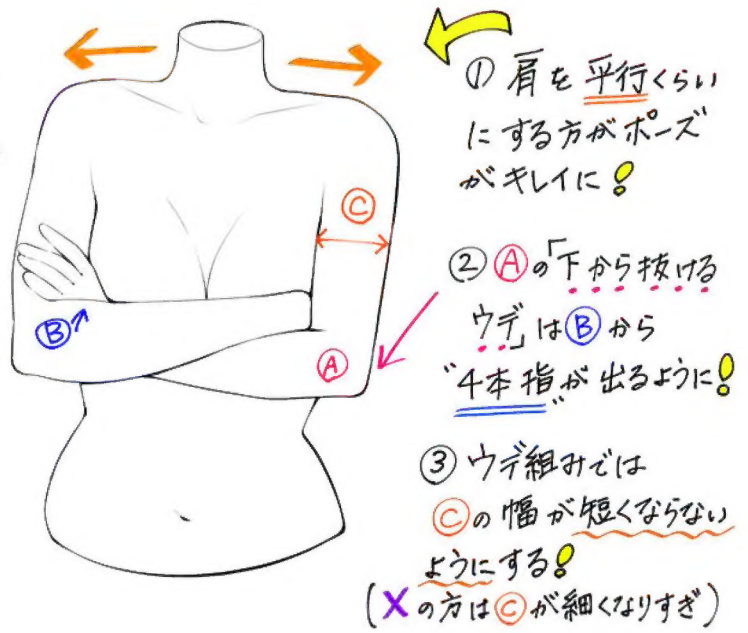
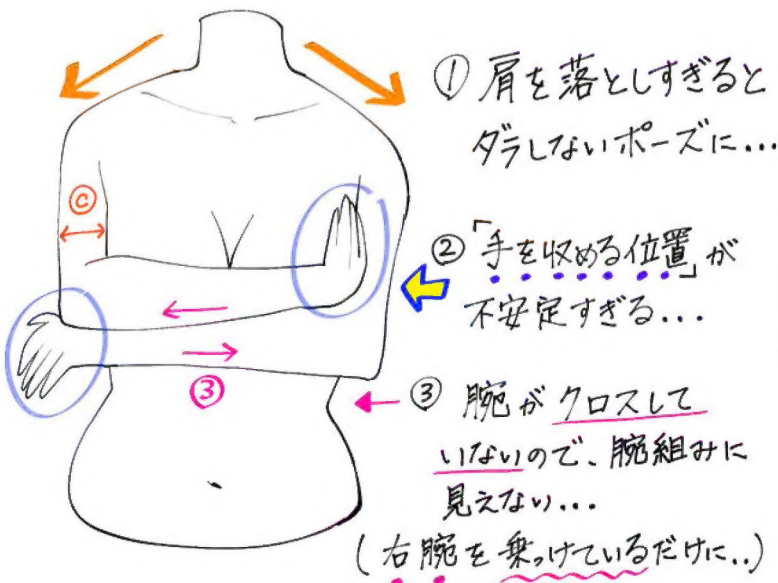
明

指先に「赤味の強い肌色」を
プラスするとリアル感アップ！

足首の軸Cは
15度ほど傾いてる

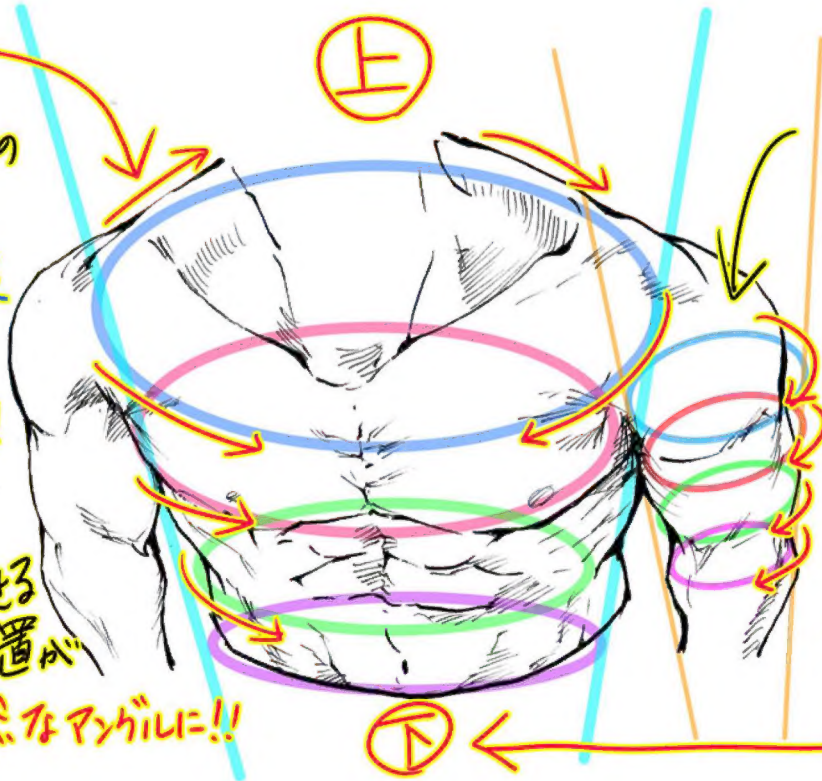
× (ダメかも...)

○ (良い!)



① フカン(上から)の
アングルでは
だ円形の構造線
をイメージすると
描きやすいかも!!

※ 体の線を
構造線に合わせる
ことで視線の位置が
統一されて自然なアングルに!!

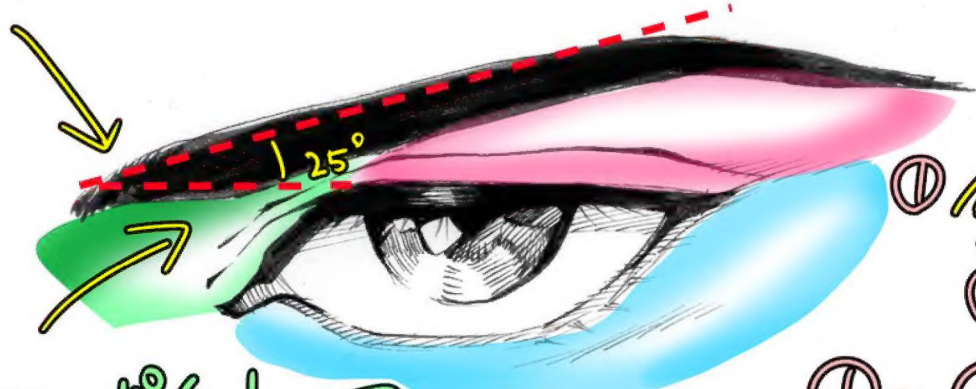


② 腕の構造線
も「だ円形の円柱」
をイメージする!!

※ フカンの身体の
ゴツは、
①(首)～②(へソ)
までの距離を
長くしすぎない
こと!!

目の描き方解説

イケメンの眉の角度は 25度くらい!!



ワンポイント

「眉毛」と「目」の距離を
空けすぎない!!

↓ 広くあけすぎると...



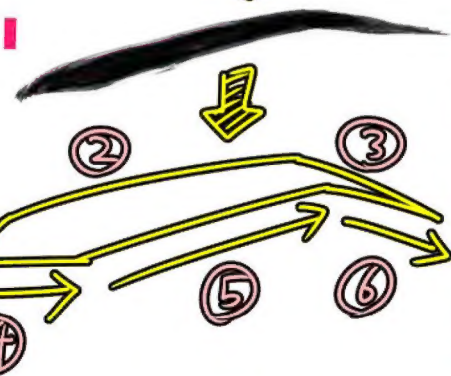
まぶたの上を

広くしすぎると...

少しマヌケな自元に見えてしまうかも...

見えてしまうかも...

眉毛の形は



①～⑥の順に描くと
描きやすいかも!!

眉頭は目頭の45°
＋4mm上に!



眉尻も目尻の
＋4mm 45°上の
線上に!!

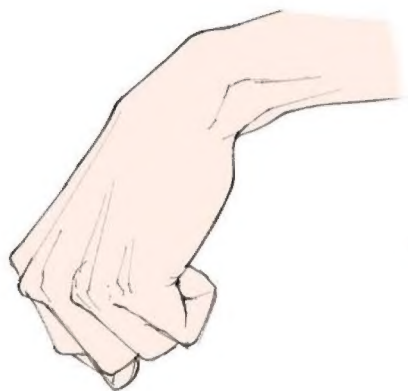
瞳の大きさに注意!
ひとみ

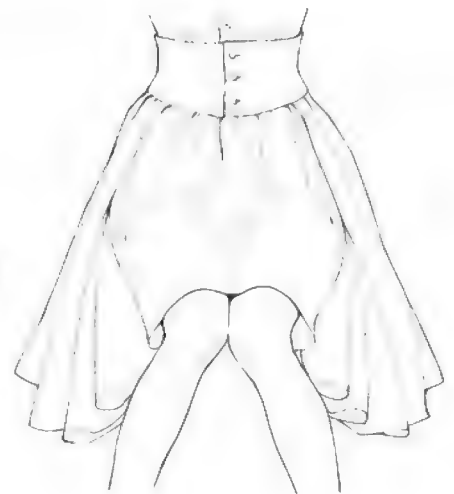


瞳が大きすぎると
少年っぽさが強く



瞳が小さすぎると
イケメン度が落ちる!!

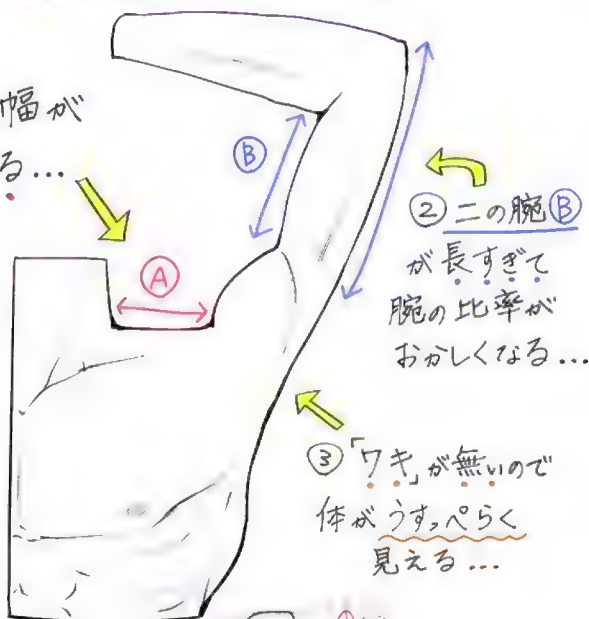




✖ (ダメかも..)

○ (良い!)

① (A)の幅が
広すぎる...

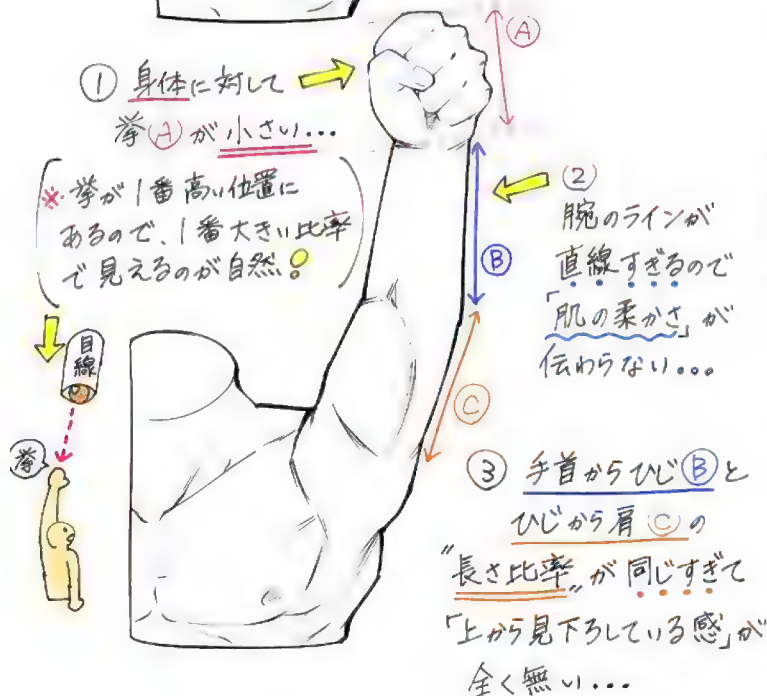


② 二の腕(B)
が長すぎて
腕の比率が
おかしくなる...

③ 「ワキ」が無いので
体がうすぺらく
見える...

① 身体に対して
拳(A)が小さい...

* 拳が一番高い位置に
あるので、一番大きい比率
で見えるのが自然!



② 腕のラインが
直線すぎるので
「肌の柔らかさ」が
伝わらない...

③ 手首からひじ(B)と
ひじから肩(C)の
「長さ比率」が同じすぎて
「上から見下ろしている感」が
全く無い...

① (A)の幅は
「短め」を意識して!
(肩の1/2くらいの長さ)



② ひじ(B)は
とがらせたり
角ばらせると
リアル!

③ 初級者は
(C)を長めに描き
すぎてしまう...
(肩の長さ(F)と同じくらい
にすると
よいかも!)

④ ワキは「ひし形」
にするとシンプル!

① 拳(A)は
大きくするほど
インパクトが
アップする!

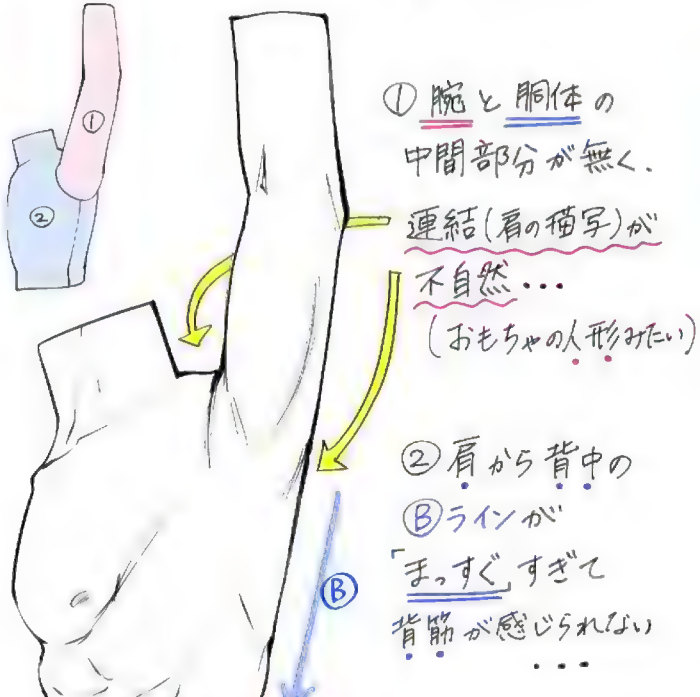


* ウデの構図は
「ハ」の字を
イメージ!

「ひじ下」と
「二の腕」の
長さ比率は

「3:1」
くらいに
すると
「上から
見下ろす感」
がでる!

① 腕と胴体の
中間部分が無く、
連結(肩の描写)が
不自然...
(おもちゃの人形みたい)



② 肩から背中
(B)ラインが
「まっすぐ」すぎて
「背筋」が感じられない
...

① 腕と胴体の
「つなぎめ」として
肩部分(A)が
描けている!

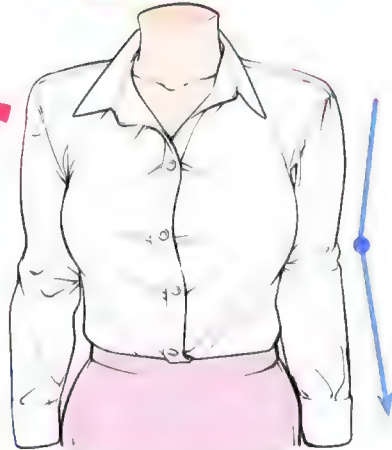
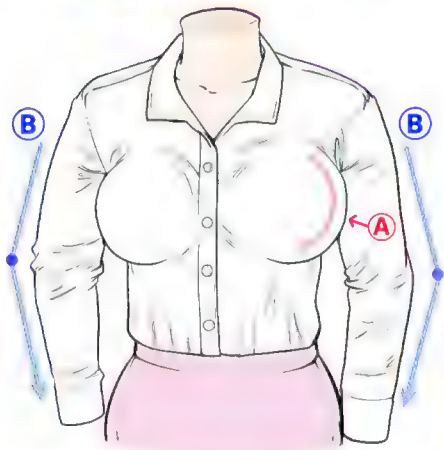


② 背中ライン
は(A)、(C)の
筋肉を盛り
ように!
(背筋と胸筋の
バランスが
とれるように!)

(※このモデルは筋肉質タイプ)

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① 胸のラインAが円形すぎるので「胸下の絵」と分離して浮いてしまう。。

※ボタンの横面を比較!



① ボタンラインAは少し「くの字」に! 下のB部分は「中へ折れ返る」ように描く!

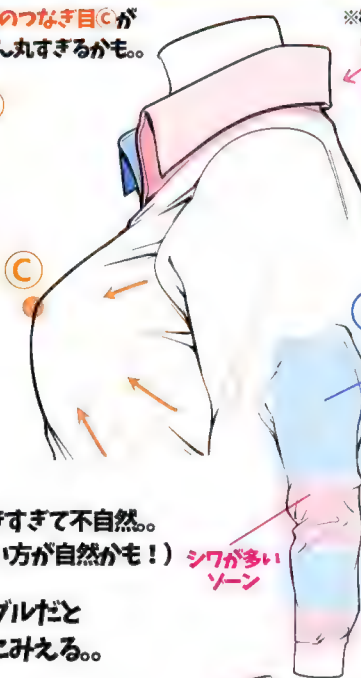
② 腕Bが外側へ「くの字」になってるので男性っぽい姿勢にみえてしまう。。

2つのボタンとこが違うか比べてみよう!!

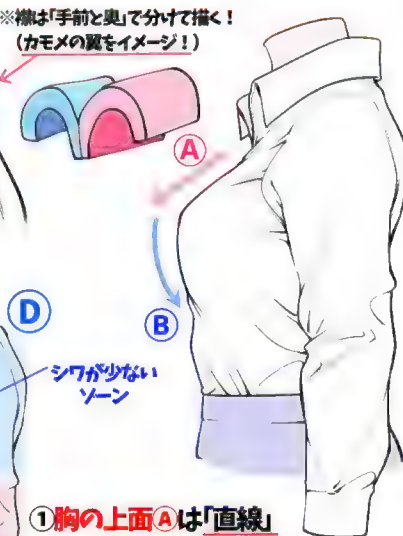
② 胸のCスペースにはシワは描かない! (服がツンと伸びて胸の立体感がアップするため)



※腕のつなぎ目Cがまん丸すぎるかも。。



※襟は「手前と奥」で分けて描く! (カモメの翼をイメージ!)



① 正面のボタン部分Aを描きすぎて不自然。(Oパターンみたく見えない方が自然かも!)

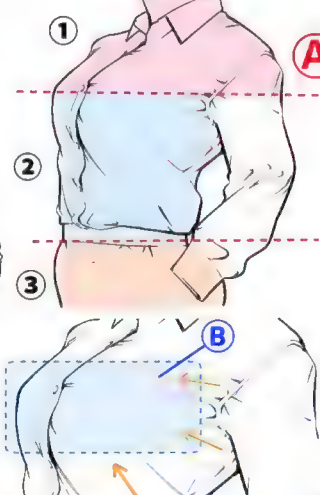
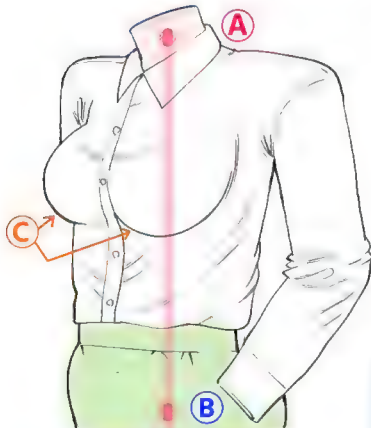
シワが多いゾーン

① 胸の上面Aは「直線」 下面Bは「カーブ」

② 服のすそB部分がダルダルだとだらしない着こなしにみえる。。

② 胴体のシワは点Cへ向かうように!

③ 腕のシワDは「シワの量」が重要!



① 首Aから腰Bまでの身体の軸が一直線すぎると逆に姿勢がよく見えない。。

① 胸・腹部・腰の3ブロックをAみたく分けて「くの字」にイメージする!

② 胸ラインCをハッキリ描きすぎると服なのかわかりにくい絵になる。(Oパターンの様に「シワだけで」膨らみを見せよう)

※シワは空白Bの中心部へ向かう!

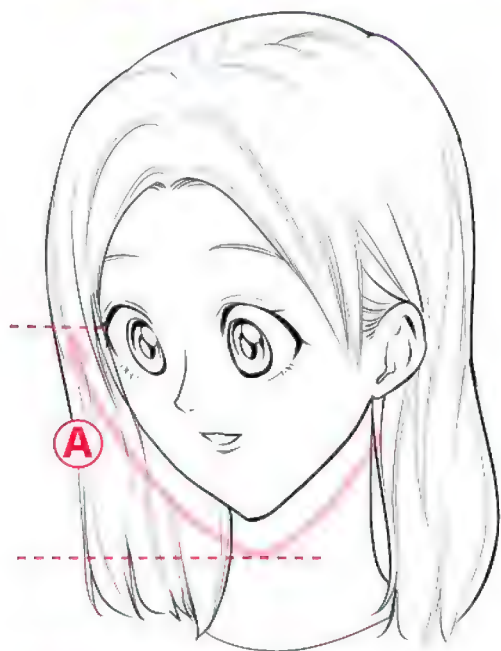
② B部分を空白をあけるようにシワを描くと胸の立体感がアップ!

「手のポーズ」を練習しまくる表



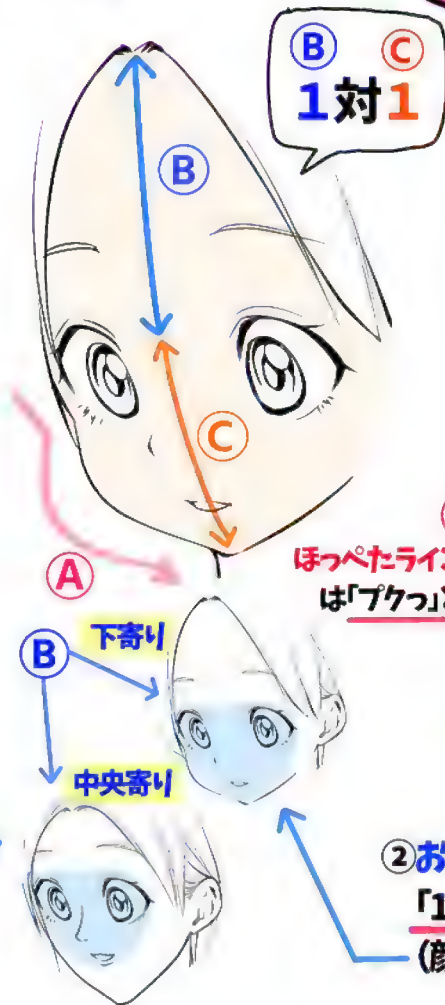
× (ダメかも..)

○ (良い!)

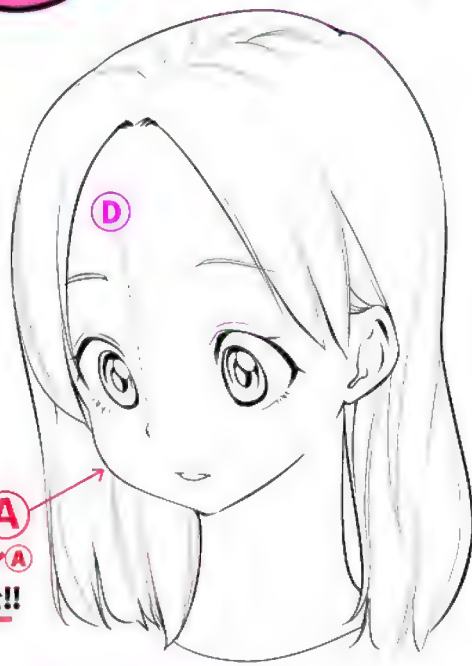


① 顔りんかくAがタテに長いほど
年齢が高い印象に見える!!
(逆に短いほど幼く見える)

② 顔のパーツを顔面積Bの中央に
集めすぎかも。。



ほっぺたラインA
は「ブクッ」と!!



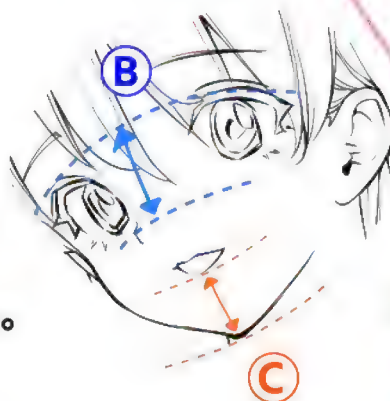
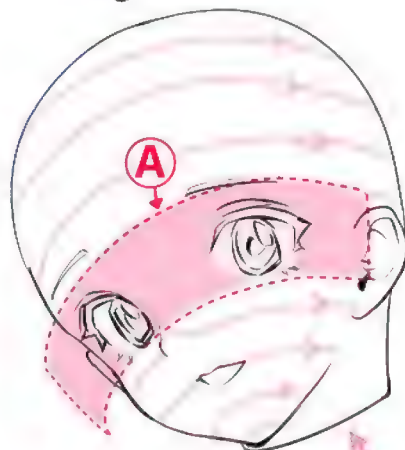
① 鼻の位置Dは
「目と目の真ん中」ではない!

② おでこBと目からアゴCの「長さ」を
「1対1」にすると可愛い童顔タイプ!
(顔のパーツを下半分に集める感じ)



① 両目の角度Aがつりあがってるので
下から目線(アオリ視点)に見えない。。

② 首が傾いてるのに左側の髪の毛Bが
真下へ垂れていないのが不自然かも。。
(髪が長いほど重力によって
真下に落ちるはず!)



① 顔は「球体」なので「両目の配置A」は
カーブする様に描くと自然かも!

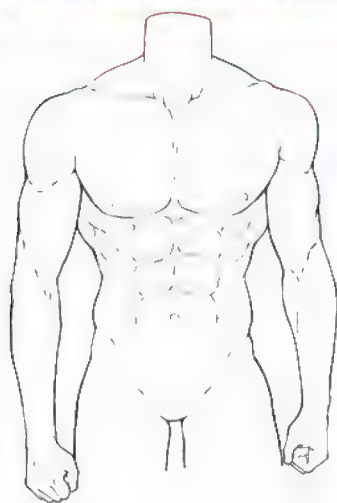
② 目と鼻の間隔Bを短めに
唇からあご先の間隔Cを長めに
描くと「アオリ視点」に見えやすい!

マッチョ人体の色塗りシート

※商用素材では
ありません！！
(ご注意ください)

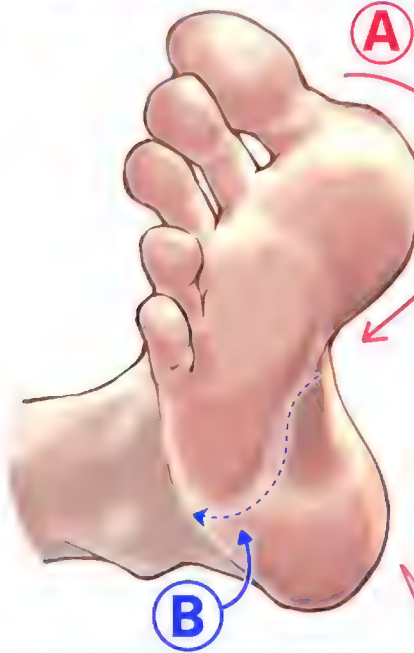
※アナログの方は紙に印刷したり
デジタルの方は透明度を薄くして
トレース練習するのにお使いください。

肌の使用色→



足の描き方「図解①」

肌色→

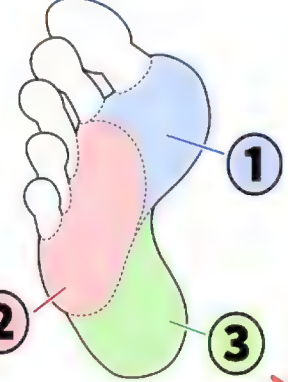


A

B



光源が右にあるなら
青い部分に
影を塗ると良い！



1

2

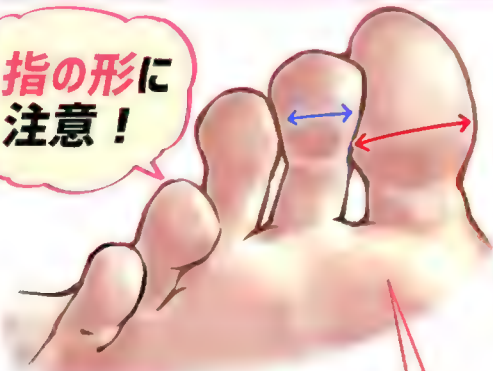
3

①ラインは大きくふくらむ！

②ラインは「S字型」にカーブ！

足の裏は「3つの筋肉」が
合体してるイメージ！

指の形に
注意！

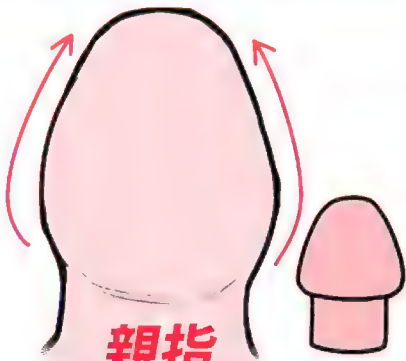


親指と人差し指のヨコ幅は
「2対1」！



人差し指

上に向かって
広がる。

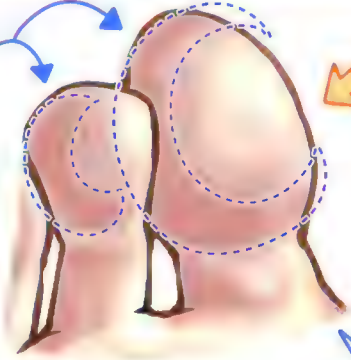


親指

上に向かって
細くなる。

点Aは
人差し指の
真上あたり！

A



指の影は「三日月型」

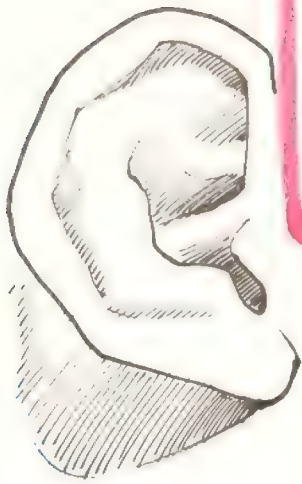
光源

指の向きは
点Aに向かうように！

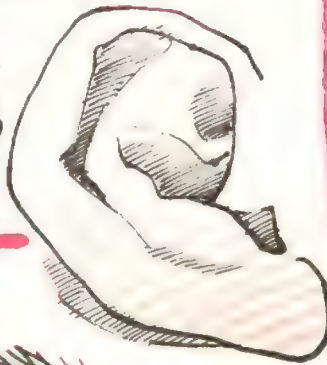
足のツヤCは真っ白よりも
黄色系の発光カラーで
塗ると自然！



C



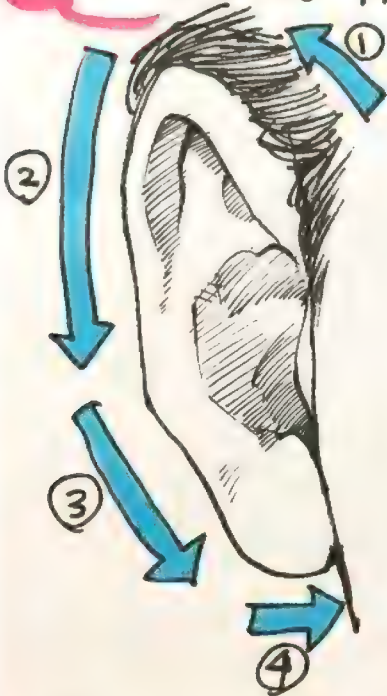
下からのアングルは
逆に耳たぶに
厚みを持たせ
と自然に見える。



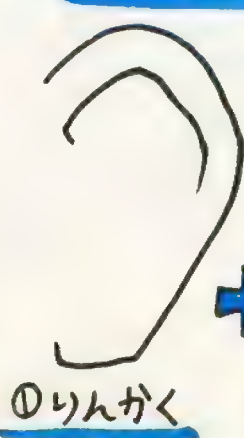
より下からの
アングルになってくると
半分くらいが
耳たぶでも
自然に見える。



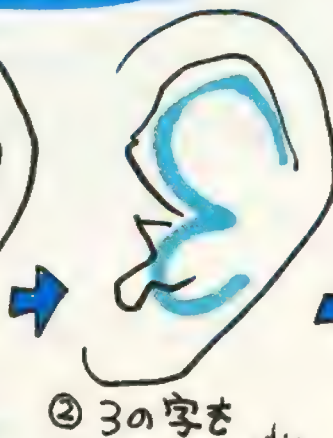
正面からの
りんかくも 4ステップ



・耳の描き順



① りんかく



② 3の字を
かく



③ Yの字を
かく

↑ こういう筒が
頭にささっていると
考えると
分かりやすい
かも。

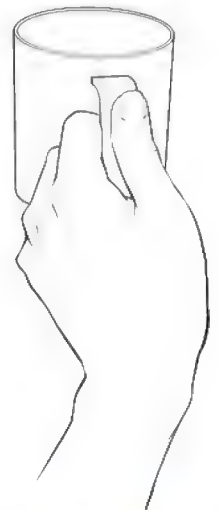
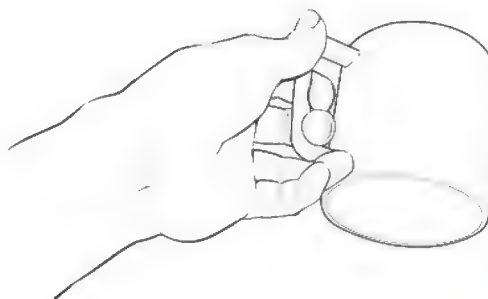
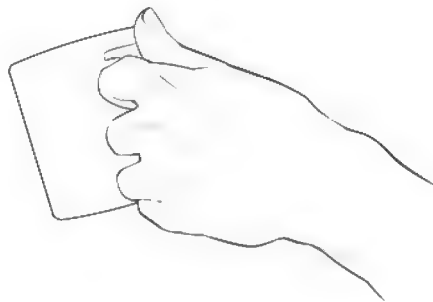
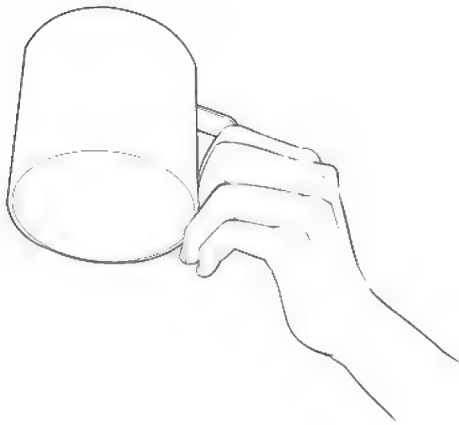
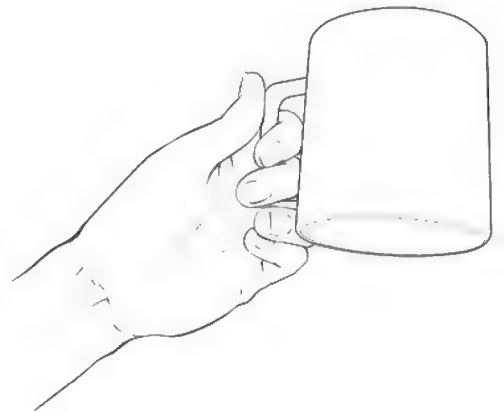
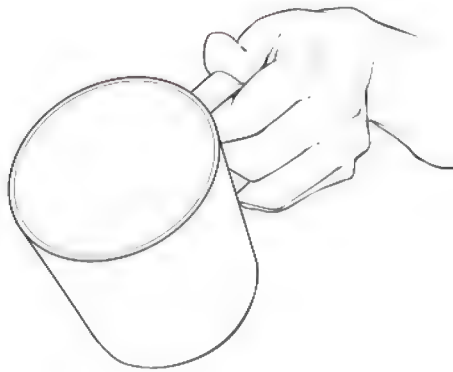
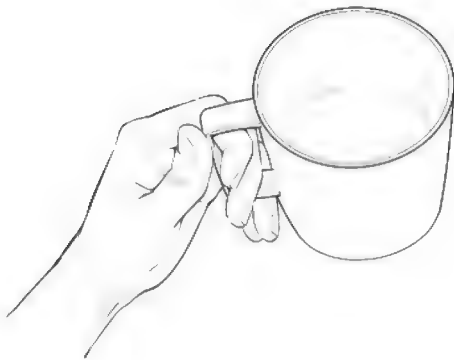
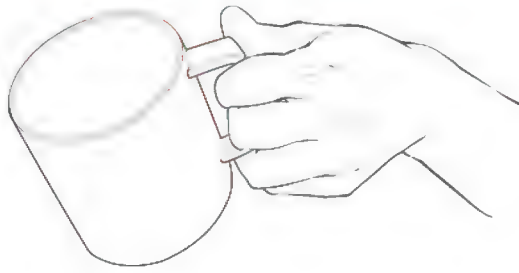
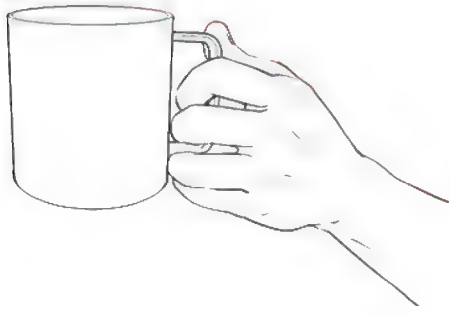


耳の高さは
耳上が目尻
耳下が鼻下
(だいたい目の安)

コップを持つ手ポーズ (線画練習シート)

Created by Takuya Yoshimura

※練習目的にのみ使用できます。線画の商用利用は許可しておりません。



※線画はすべてPIXIVBOOTHで販売している
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「ラフ描きペン」で下書き、「しっとりペン」で作画してます！

線画をうすくしてなぞったり、模写したり
用紙にコピーして描く練習に使ってね！

× (ダメかも...)

○ (良い!)



① シワが多すぎて
立体感を崩してる...

② 肩組みポーズでは
少し肩を下げた方が
いいかも!

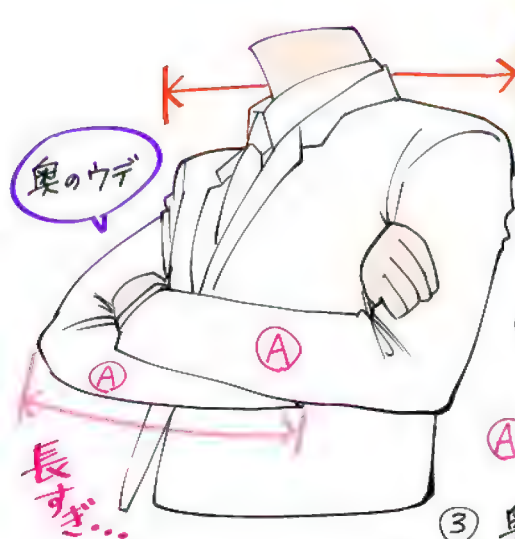
③ こぶしを置く「位置」
が不自然すぎる...



① シワの「太さ」を
細めにとすると
「スーツのしなやかさ」が
アップ!

② (A) みたに「手を置いた
位置」からシワが
でる! (B) の空白も残す。
(スペース)

③ 体の中心ラインをスーツと合わせる
(ネクタイ)



① 「肩はば」が
広がりすぎて
横アングルに見えない...

② 腕を全部
見せようとすると
(A) の「ひじ下」が長すぎに..

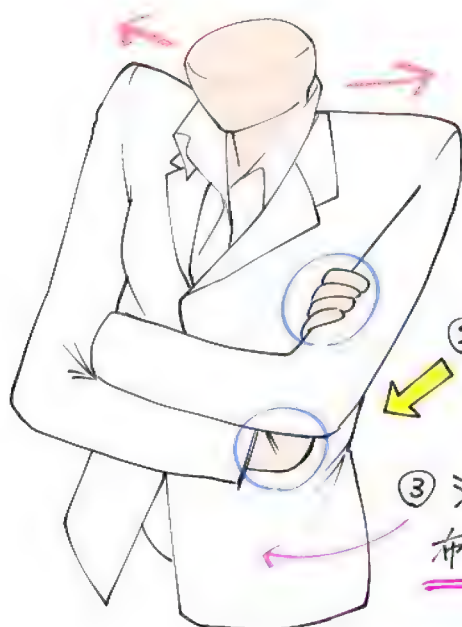
③ 奥のウデが見えすぎて
いる... (ウデの面積に注意!)



① 横アングルでは
「肩はば」を短めに!

② (B) の「長さ」を
短くすると
横アングルに見えやすい

③ リンかくは「太め」
シワは「細め」の線で
描くと絵のメリハリが
でます!



① 肩が上に
上がりすぎてる

② 手の関節が
おかしい...

③ シワが少なすぎると
布感(衣服感)が出ない..



① 肩はウデを前に
出している分、
「弓」のように
しなるイメージ!

② (A) のウデが
「かくれている部分」も
想像しながら描く!!

③ シワが生まれるのは
「体(ウデ)が折り曲がる部分」
「圧力がかかる部分」である!

この絵では、
つまり「肩」「ひじ」「ウデがのしかかる部分」!

つり目

つり目は五角形を
十文字上につぶした
イメージで考えると
描きやすいかも

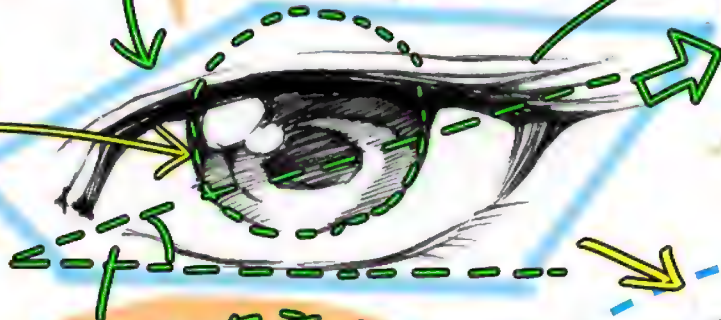
まつ毛を
十文字上に
つり上げるように
描くとつり目っぽ
くなります!!

つり目の
瞳は常に
半分くらいのどく
程度が
つり目っぽく
見えます!!

つり目の角度は
20~30度くらいが
一番綺麗に見えるかも!!

This
eye

Tsuriime



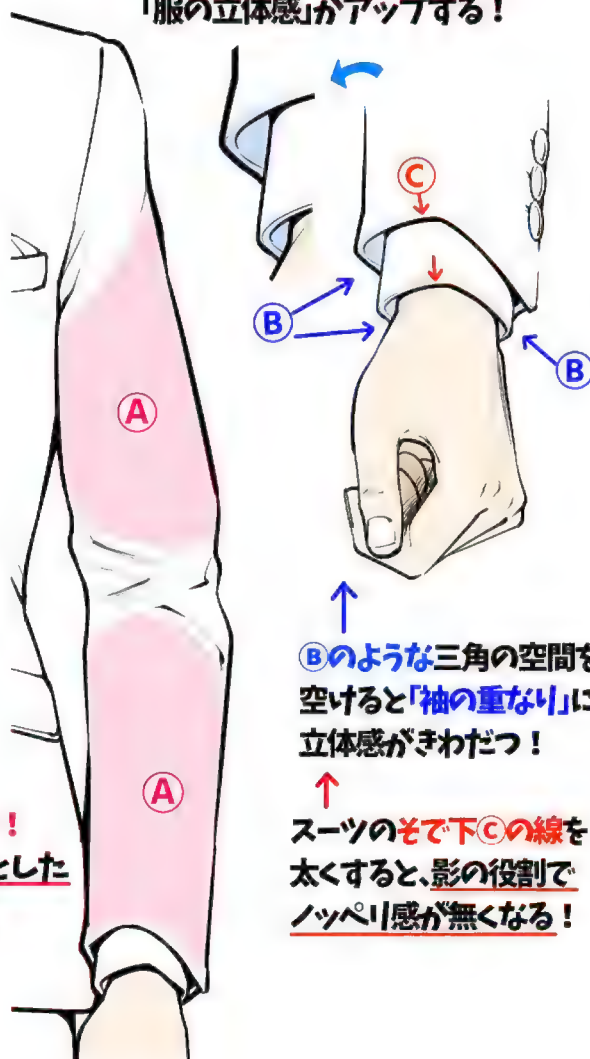
【全体図】



上着の
シルエットは
「砂時計」の形を
イメージすると
シンプルかも！



**A部分の線画を太くなじませると
「服の立体感」がアップする！**



**Bのような三角の空間を
空けると「袖の重なり」に
立体感がきわだつ！**

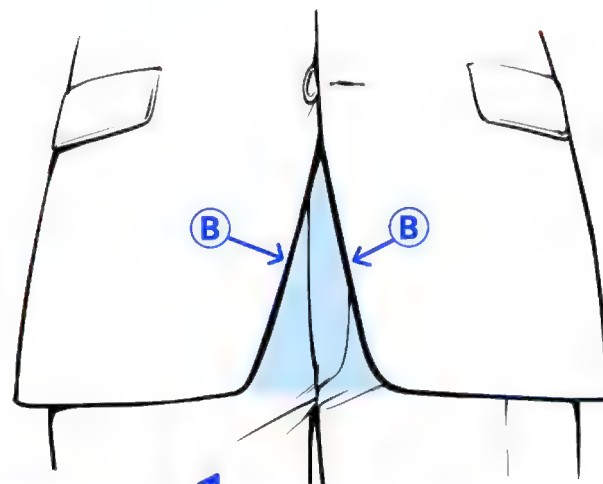
**↑
スーツのそで下Cの線を
太くすると、影の役割で
ノッペリ感が無くなる！**

**A部分には
シワを入れない！
その方がパリッとした
スーツに見えて
美しい！**



**パンツのしわは
なるべく「ひざの関節C」
部分にだけ描くと自然！**

**太ももとスネ部分Aは
ストンとまっすぐな線を
イメージして描くこと！**

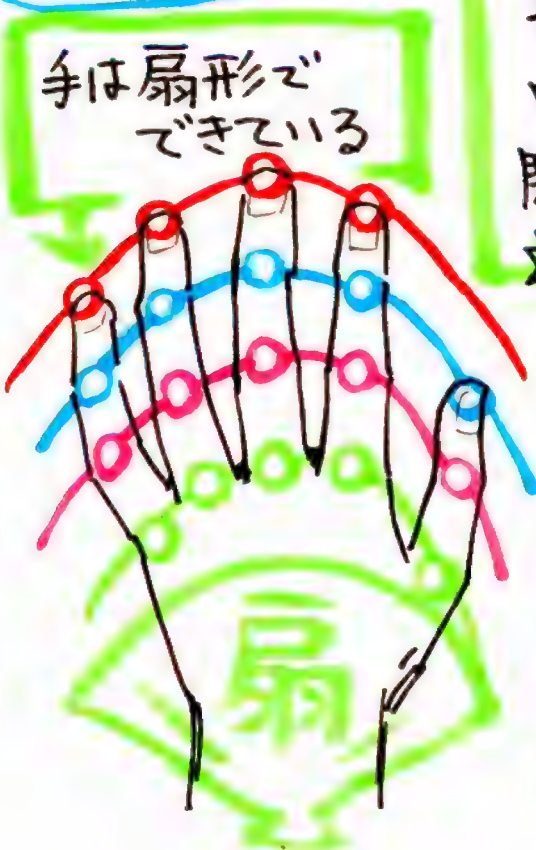
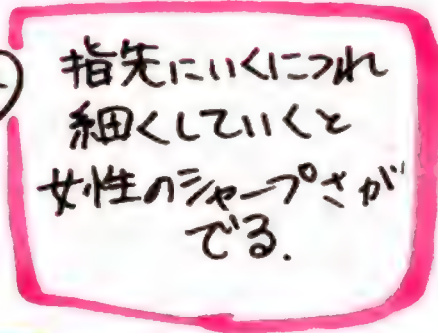
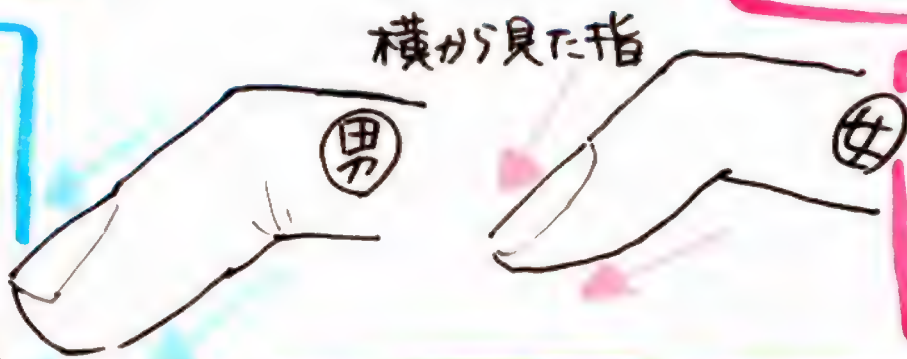
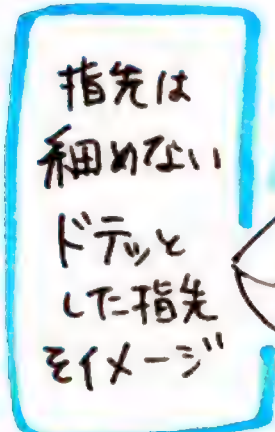
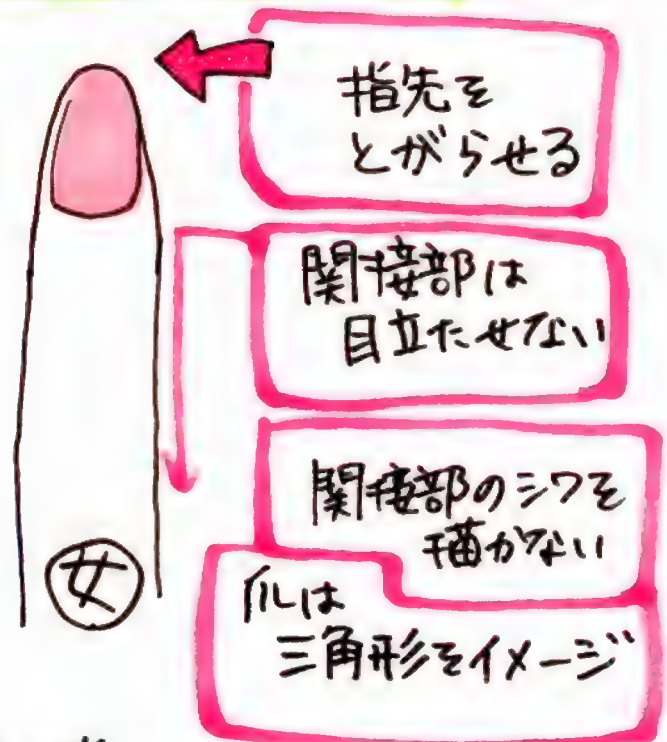
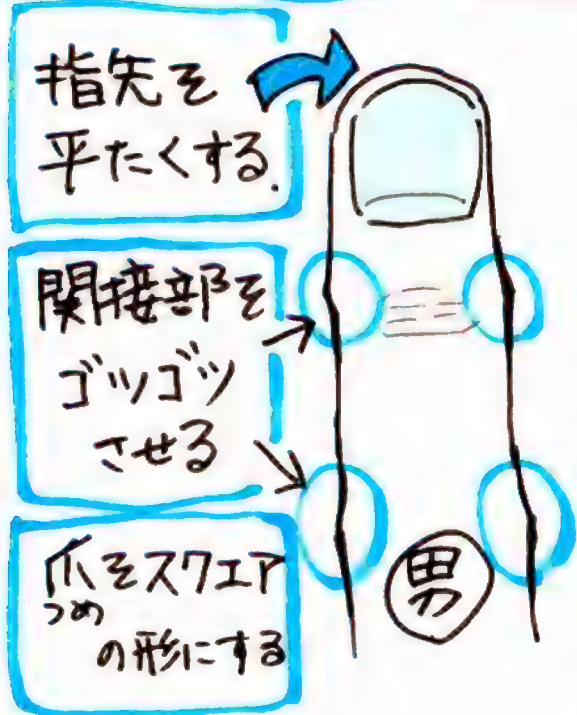


**三角形スペースBの「左右の線画」を太くすることで
上着とパンツの「重なり」に立体感が協調される！**

③ スニーカーの裏面



男と女の手の描き分け



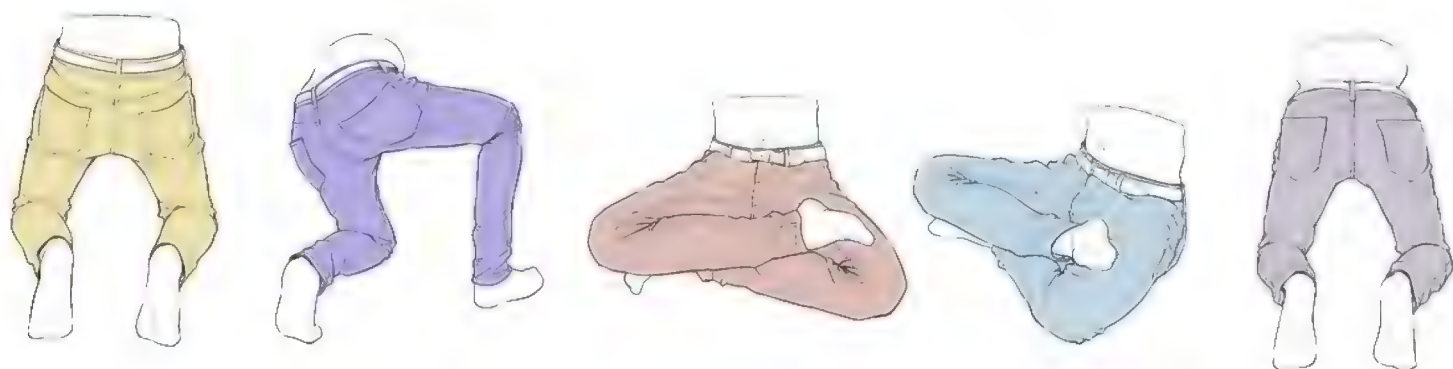
指は常に手の平の中心に向かって閉じていく
コレ大事



スニーカーの色々な角度の描き方

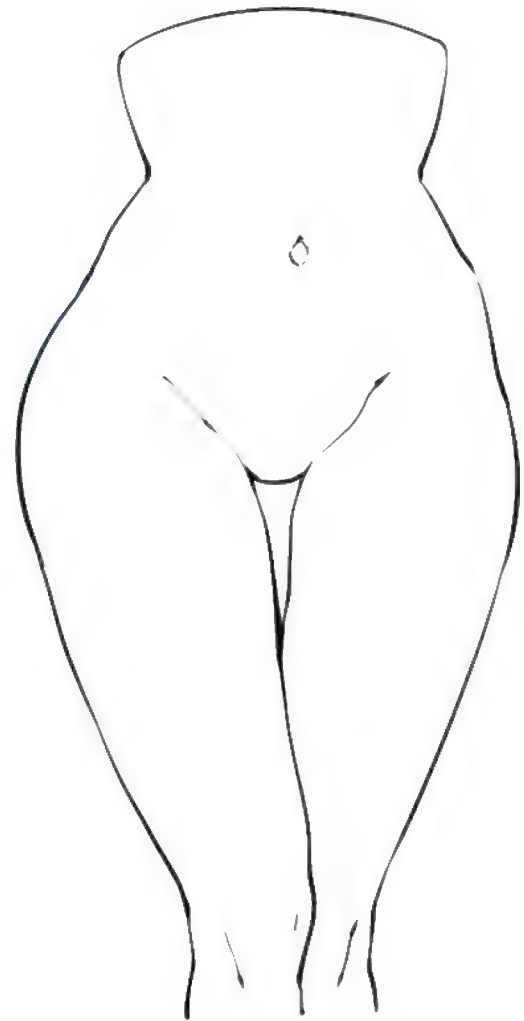
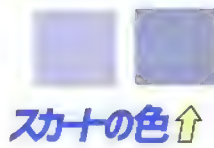
Created by Takuya Yoshimura





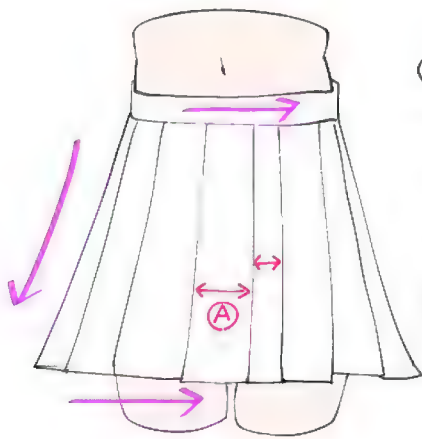
スカート 2分間メイキング

練習用の線画に
スカートを描いてみよう！



※完成絵はPIXIVBOOTHで販売している「吉村拓也の自作ペン全5種」
の中の「ラブ描きペン」で下書き、「しっとりペン」で作画をしました！

※足の線画は「オールワンブラシ」というペンで描いてます。



① スカート全体のシルエットに「丸み」がなさすぎる..

② Aのスカートはばがバラバラすぎる...



① 左 → 右に重なるタイプのスカートではB部分の線を太め..にすると影っぽくなり立体感がアップ!

② C部分の線を白く飛ばすと立体感がよりアップ!



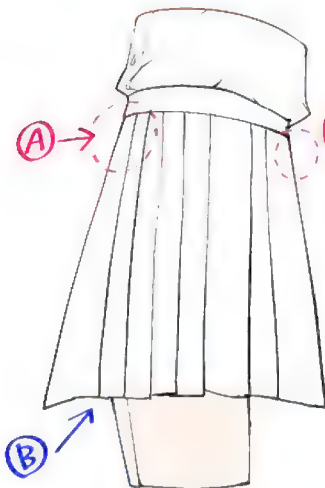
① Aのスカートのラインがおしりの「丸み」に合っていない...

② Bのウラ面の描き方が雑すぎる... (もっとヒダヒダ感をていねいに!)



① A部分のスカートの「ヒダのすみ」に少しの黒いベタをプラスするとスカートの重なりがアップ!

② スカートの「ヒダライン」は雷(カミナリ)マークをイメージするとシンプル!



① 1番外側のA部分が直線すぎる...

② B部分のウラ面がないのでスカートの立体感が無さすぎる...



① A部分を少しだけ「フックとくくります」ようにシルエットを描くとリアル!

② スカートのウラ面Bを描くことで「奥行き」がアップ! (傘(かさ)の形をイメージ)



① Aのラインに「ヒダの重なり感」がないのでスカートっぽさが無い...

② Bのラインがバラバラすぎて「スカートのなびき」が汚く見えてしまう...



① スカートの線画はAりんかく線 → 太め B中のタッチ線 → 細め にすると立体感がアップ!

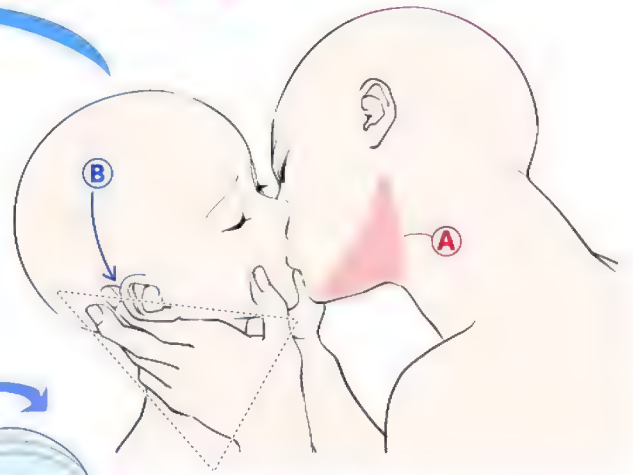
② 中央のヒダC → 広く 外側のヒダD → せまく するとスカートの丸みがキレイに感じる!

× (ダメかも..)

○ (良い!)

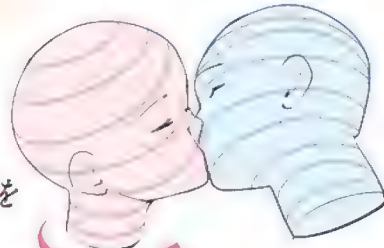


奥側の人の「鼻」は隠れるのが自然!



①部分にあご裏の三角スペースが見えるように「首をひねらせて」描くとキスデッサンのリアルさがアップする!

男性の手②は女性の顔がしっかりとすくい込むように「三角形」の手のシルエットで描くと良いかも!



お互いに首をひねることがキス絵のポイント!

①みたく鼻・唇の3点だけをくっつけるような描き方は不自然なので注意...

②の手の添え方は頼りなく見えてしまうかも... もっとがっちり包み込むように添える方がカッコよく見える!

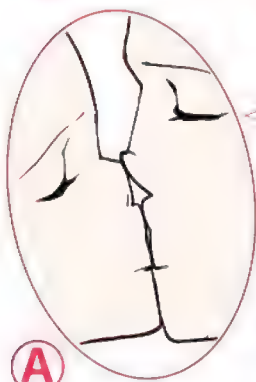
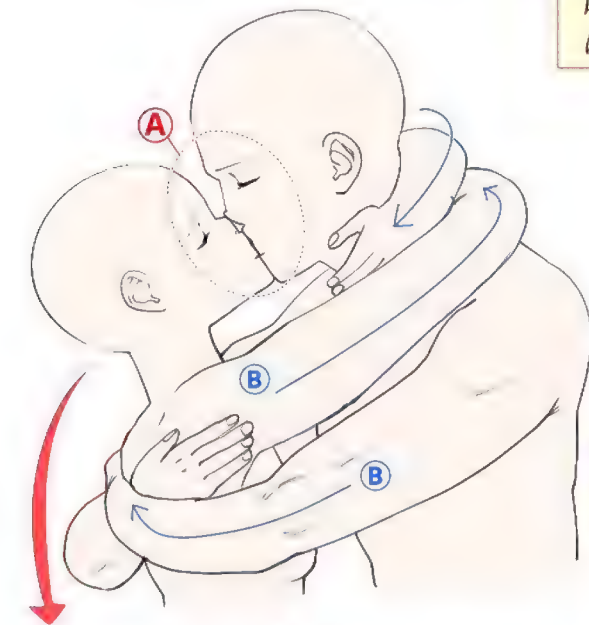
口の線画の「太さ」に注目しよう!

線画の「強弱」を意識して描こう!

唇が重なる部分の線画①は「太い線と細い線」で強弱をつけて描くと唇の線が単調にならず美しい口元になる!

首の中心軸②を女性とは後ろへ、男性は前へ傾けることでキスポーズが綺麗に見えやすい!

太い線・細い線を交互に描くことで「唇の柔らかみ」がアップしやすい!



鼻と口①がぶつかってつぶれたように描くと不自然... ※お互いに真正面同士で顔をくっつけるのではなく、「顔をひねって」唇を重ねるのが自然に見えるかも!

腕を相手のカラダに回すときは②のように「ゴムホース」みたく長くしすぎないこと!



× (ダメかも..)

○ (良い!!)

① ウデを全部
見せようとして
無理やりな
ポーズになる...

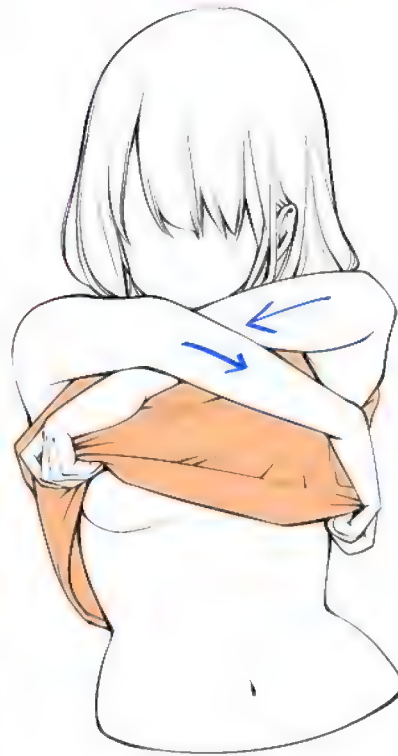


② 「服をぬぐ」
ポーズでは
「肩はば」と「体のはば」
を一番注意する!!



② ウデを「バンザイ」っぽくすると
脱ぎポーズが少し「ダサくなる...」

① 服をぬぐ時は
「二の腕」はあまり
見えない! (面積的に)



② ウデをクロス(交差)
させることで
無理なくウデを
スラッと見せ、
ポーズが綺麗に
見える!!



② シャツをつかむ両手は
シャツの下部分(スソ)を持つように
描くとリアル!! ウデはクロス!!



コレだけ注意すれば
下手にはならない2つのこと

扇形に
なっている

中指のつけ根が
1番もり上がる

指が
中心に
向かてる

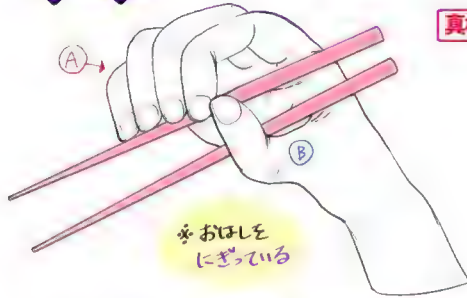
① 手は
扇形で
できている

横から見ると
扇形を意識

② 指は
手の平の中心
に向かって
閉じていく

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

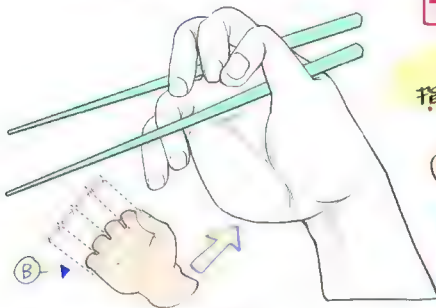


真横から見た手



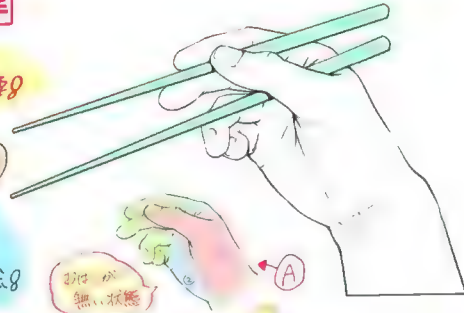
- ① にぎる線を意識しすぎて4本指(A)が横にならず... (おはしはにぎるよりも指で支えるものイメージしよう)
- ② 親指(B)の曲がり方が不自然かも...

- ① おはし(A)は親・人指し・中指の3本で、おはし(B)は薬・小指の2本で支えるように。
- ② 親指(B)は上・下のおはしの両方に支えるように。



下から見上げる手

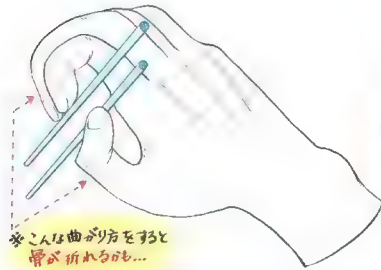
※下から見る指の見え方が重要



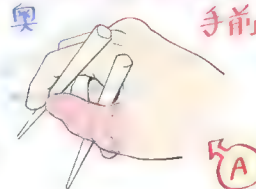
- ① 指はむりに曲げようとしてよくない... (おはしを支えるように支えるだけ)

- ② (B)のように4本指の間隔を均等にしないと手全体のバランスがおかしくなる...

- ① (A)おはし「3ブロック」に分けて考えるとよいかも。
- ② 薬指・小指は指先が少し曲がるので「ツメの見え方」に注目しよう (半月Dの扱いと自然)



少し上から見下ろす手



- ① 親・人指し・中指の曲がり方が不自然...
- ② フカン(上から見下ろす視点)なのに、おはしや手の見え方に遠近感が無い...

- ① (A)のように手前→奥へ向かってせまく細く指を描くことで線の奥行きが遠近感がアップする。
- ② おはし(B)も同じく、上から下へ向かって細くせまく描くことでフカンに見えてくれる。



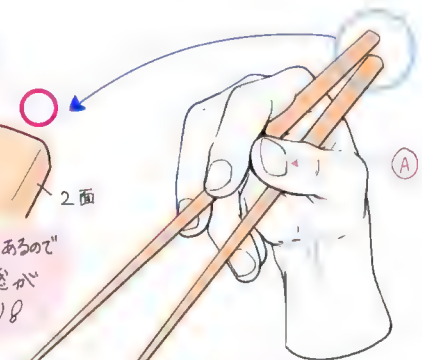
ナナメ前から見た手



※直角になていて立体感ない



※2面あるので立体感がバッチリ



- ① 4本指の線が単調かも... 理由 (A) どの指の関節(1)と(2)の部分しか見えていないから。

- ② 細かいことだが、おはしの頂上部(B)の見え方がズツ切りになっていてノッパリしてる...

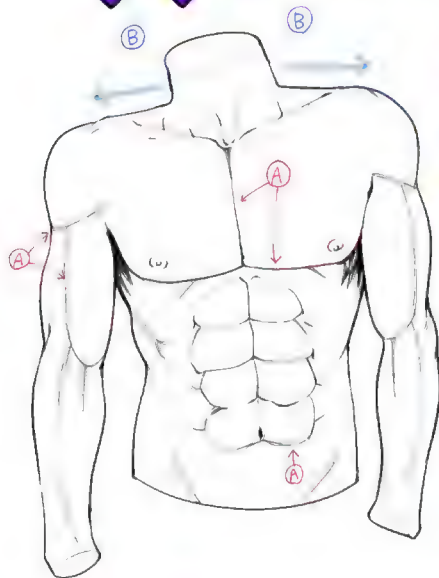


- ① 親指(A)とその他の指ではツメの向きが違えることをおぼえておこう。

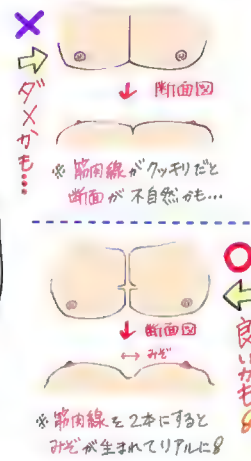
親指のツメは右向き、その他のツメはほぼ正面向き。

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

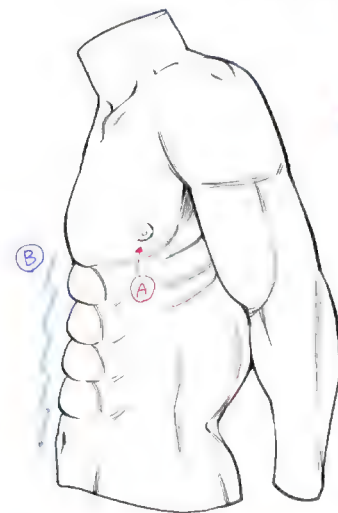


大胸筋の断面の違いに注目!!



- ① 筋肉の線をクッキリ描きすぎるとAみたく立体感が無くなりノッペリするかも...
- ② 肩ラインBが直線(まっ平)すぎると少し弱々しい肩に見えるかも...

- ② 筋肉のタッチは線画を所々飛ばすと立体感がさらにアップ!
- ③ 肩の筋肉Cを盛り上げるとより肉体美がアップするかも!

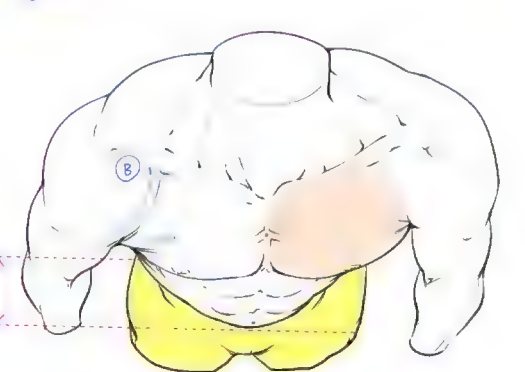
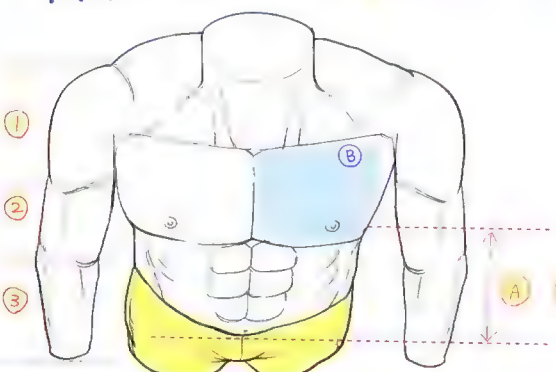


※ 筋肉はブロックに分けて形を覚えよう!



- ① 乳首の位置Aが横すぎかも...
- ② 腹筋Bラインが正面向だとこう...階段状にボコボコすぎかも... → 階段状 パネル状

- ① 鎖骨Aは前へ出るように胸筋を出す!!
- ② 腹筋Bは階段状ではなくパネル状にするリアル!

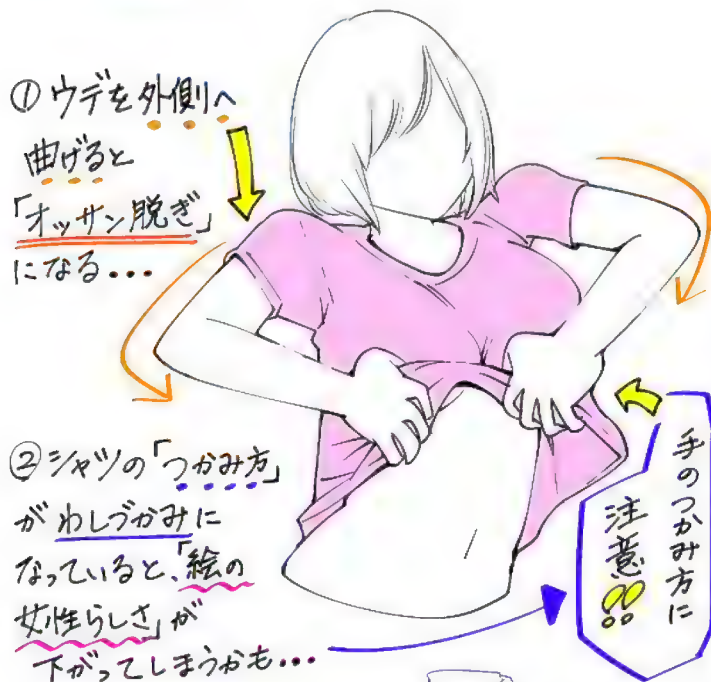


- ① 腕を3分割して①②③の②と③が長すぎてフカン(上から見下ろす視点)に見えるよ!
- ② 胸の筋肉Bが直線&四角形すぎるかも... (○のように五角形をイメージするとよいかも!)

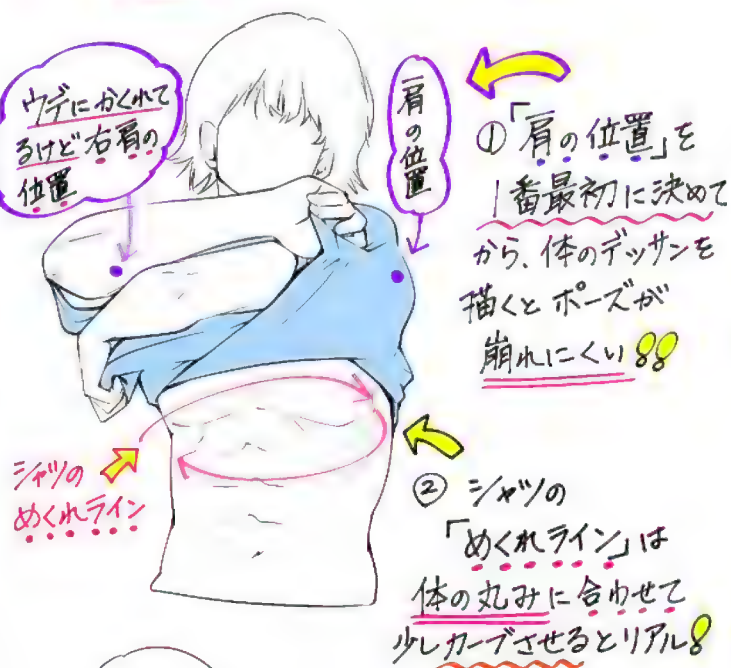
- ① 上から見下ろすアングル(フカン)なので体の下部分A(腹筋や足)は小さく見える!
- ② フキから鎖骨へ筋肉線Bを描くと胸筋の形がより美しく見える! (フキから点Cへも!)

※イラストを描く上での解説です。体の構造の正否を決めつけるものではありません

✕ (ダメかも...)

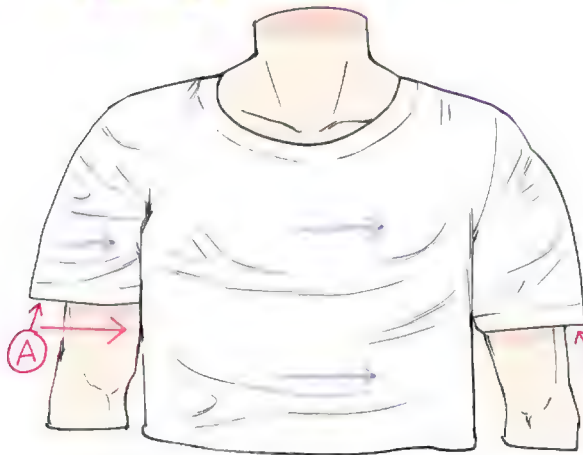


○ (良い!)



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① シャツ全体のシワが横方向すぎかも...

② そでライン(A)がまっすぐすぎる...

(腕の丸みを無視してる)

① 胴体のシワ(A)は下から首へ向かうように!

② そでライン(B)は少し外側へ傾くほうが自然!

(ナナメに上がる)

下から見るソデ



① シワの方向性が中の腕をイメージしていない...

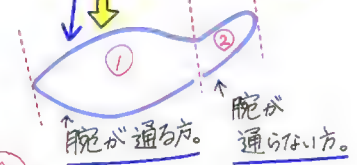
② そでライン(A)がグルッと丸すぎる...



① そでのシワは

(A)部分に描かず白く残すと立体感がアップします!

② そでライン(B)は「だ円形」よりも「2ブロックのひし形」をイメージする!



上から見るソデ



① シワが服の全体にまんべんなく描きすぎかも... (メリハリが無い)

② そでの口が直線的で真横すぎるかも...



① (A)スペースにシワを描かない方が立体感が自然に!

② そで口(B)は地面に対して「平行」ではなく「ナナメに上がる」ようにする!

✖ (ダメかも..)

○ (良い!)



① 上の足Aが横方向へ開きすぎ...

② パンツのシワが全体に描きすぎ...

③ つま先Bが90度に立っているので足のシルエットが固い...



① 上の足Aは横方向よりも「前方向(午前)」に出る

② パンツのシワはBのような「足の曲がる部分」や「両足が密着する部分」に発生する

③ つま先Cは先っぽまでピンと伸ばした方が「美しい足組み」に見える

正面の「足組み角度」は「7時30分」がベストかも



① 足を組ませようとしないで、上の足Aを曲げすぎ... (もっと自然に)

② 「線画の太さ」が全体的に同じすぎ...
りんかく → 「太め」
中のシワ → 「細く」
がメリハリがアツ

③ 両足のつま先Bが違う方向に向きすぎている...



① 足組み全体のシルエットが「三角形」になるイメージが重要

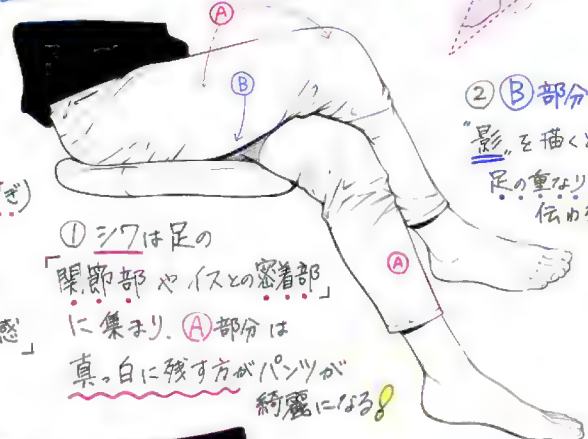
② つま先は同じ方向を示すように



① 上の足Aを回らせようとして、足が長すぎになる... (左右の長さが違うが...)

② Bに「スカー」があると、「足を組む感」がなくなる...

③ パンツのシワが「どう生まれるか」を考えずに描いてる...



① シワは足の「関節部」や「足の密着部」に集まり、A部分は真白に残す方がパンツが綺麗になる

② B部分に「影」を描くと「足の重なり」が伝わる

少し上からアングル



① 足をクロスさせすぎて男らしさもデザインも微妙に...

② 「上から見下ろすアングル」なのに足に「遠近感」がついていない...

③ つま先が「真逆」に向きすぎている...



① ひざAのシワは中に「ひし形」が入るイメージ

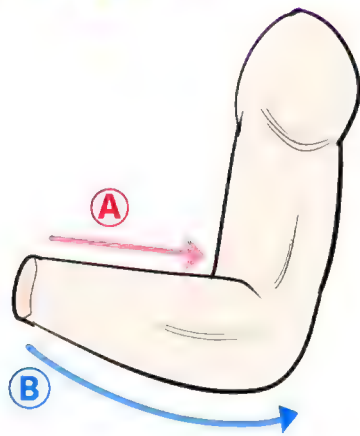
② 全体のシルエットは「三角形」になる

③ B部分に「影」を落とすと「足の位置(上下)の立体感」がアツ

※こちらをちゃんと下へ向かって遠近感(パス)がついている

✕ (ダメかも..)

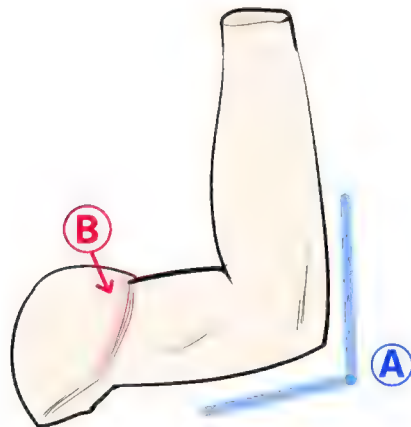
○ (良い!)



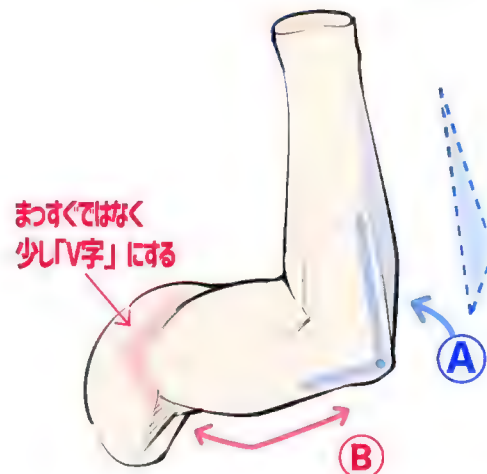
- ① Aのラインが直線すぎる
- ② Bのラインがなめらかなカーブすぎて筋肉感が感じられないかも...



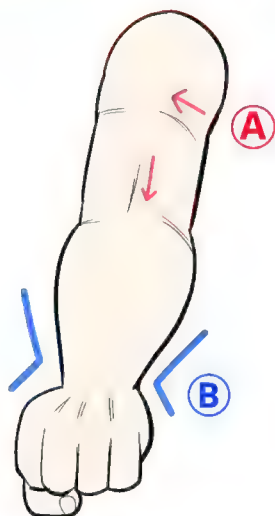
- ① Aラインは直線+三角形をイメージするといいかも!
- ② Bラインはすこし「V字」になるように!



- ① ひじ部分AがL字すぎる...
- ② 肩の筋肉スジBがまっすぐすぎるかも...

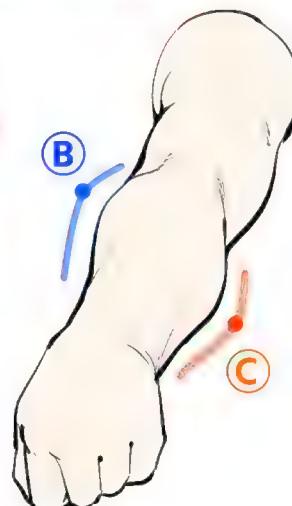


- ① ひじ部分はAみたくL字の外側に三角形がくつつくイメージ!
- ② Bラインはまっすぐではなくすこし「くの字」になるかも!



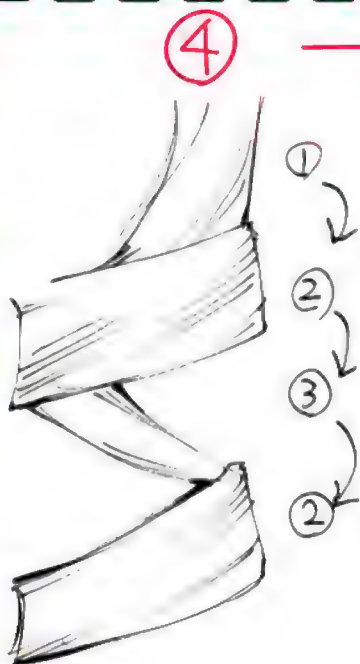
- ① 筋肉をわける線Aがまっすぐすぎて立体感ゼロになってるかも...
- ② 手首部分Bがくびれすぎてて不自然かも...

パズルのピース→

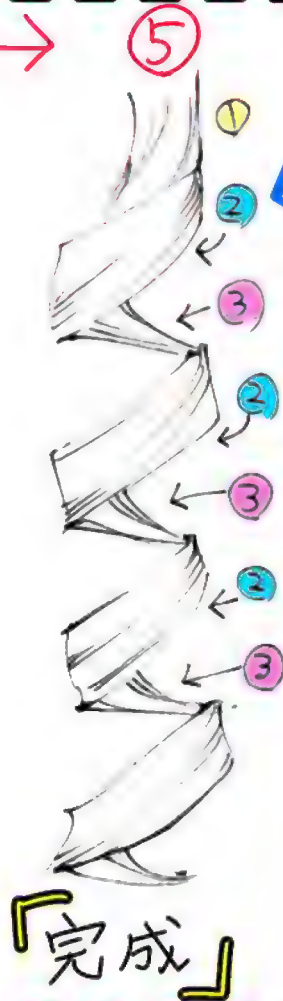
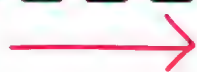


- ① 筋肉どうしはAみたくパズルのピースみたいなイメージでつながっている!
- ② 腕ラインのBとCの線はもり上がる位置が左右で違う!

カールヘアの描き方③

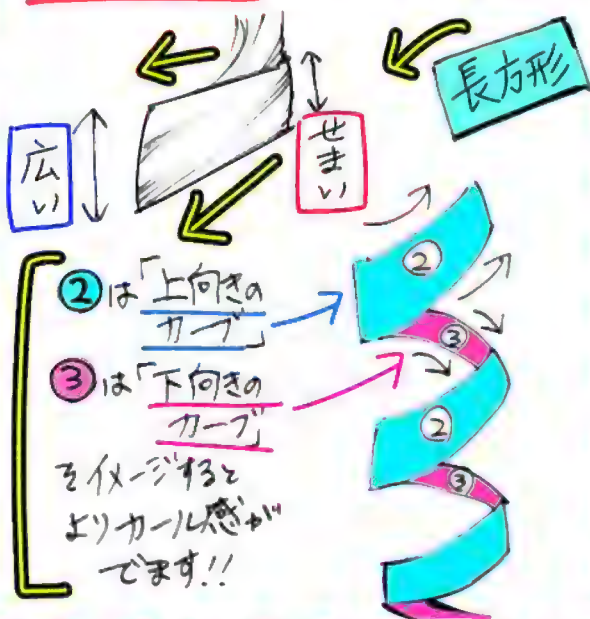


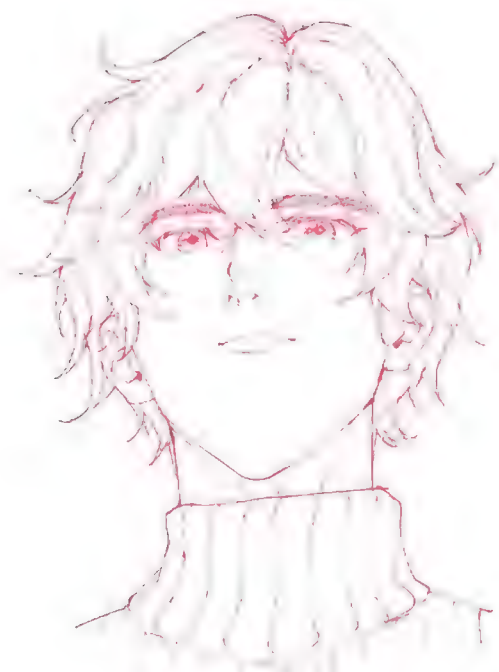
あとは①～③を
くりがえすのみ!!
きれいなカールヘアが
つくれます!!

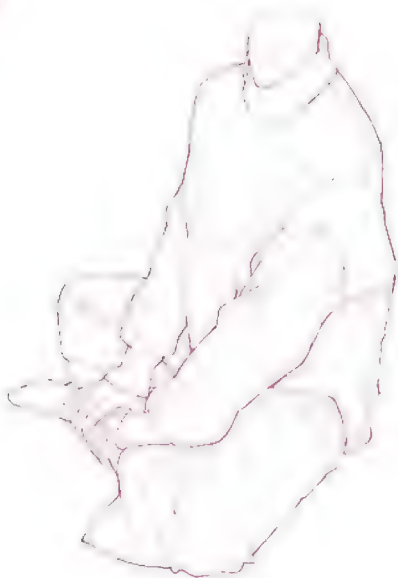
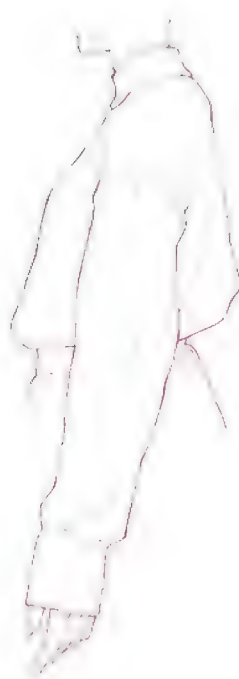
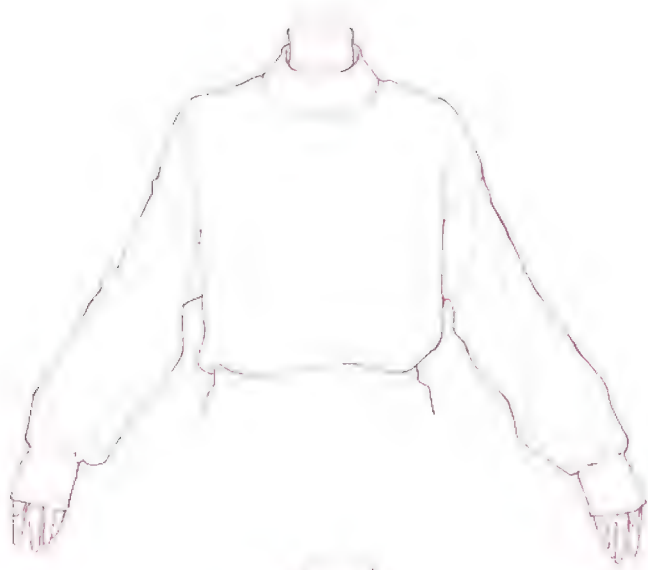


ポイント
POINT ★

工程②のサイズの長方形は
「完全な長方形」よりも
「下広がりな長方形」にすると
重力感がでて自然に見えます!







手首が**内側**を
向いている場合

筋肉の
向き



手の平が**内側**へ
向いているときは
「**手首が細い**」

手首が**正面**を
向いている場合

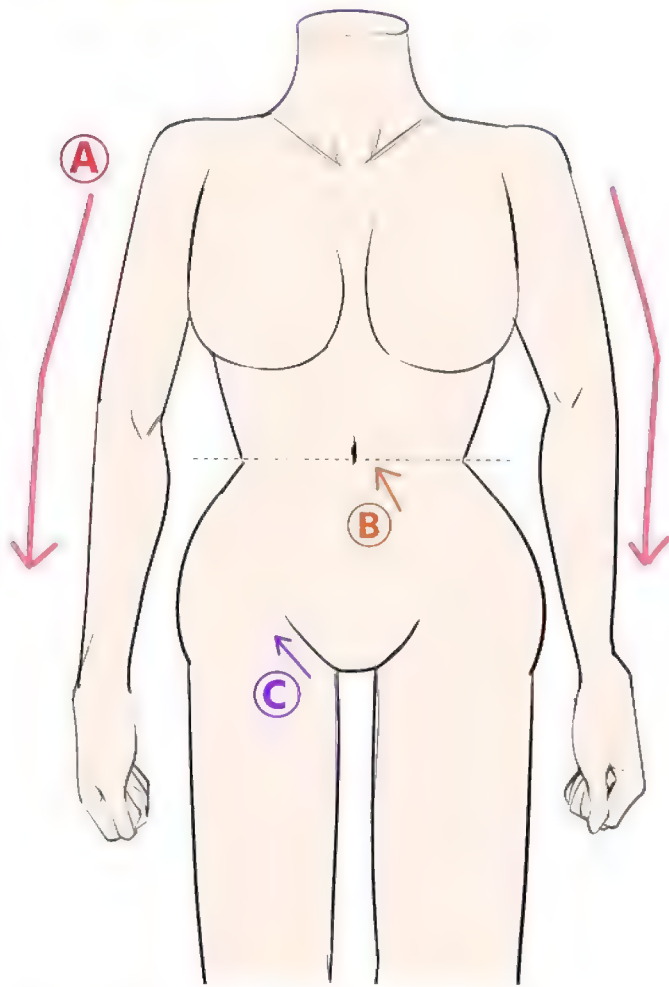
筋肉の
向き



手の平が**正面**へ
向いているときは
「**手首が太い**」



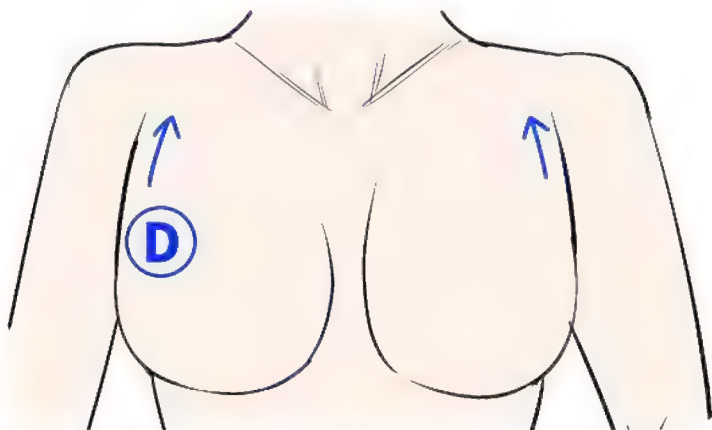
ダメかも…



腕の角度①が外へ広がって男っぽいかも…

へその位置②が高すぎるかも…

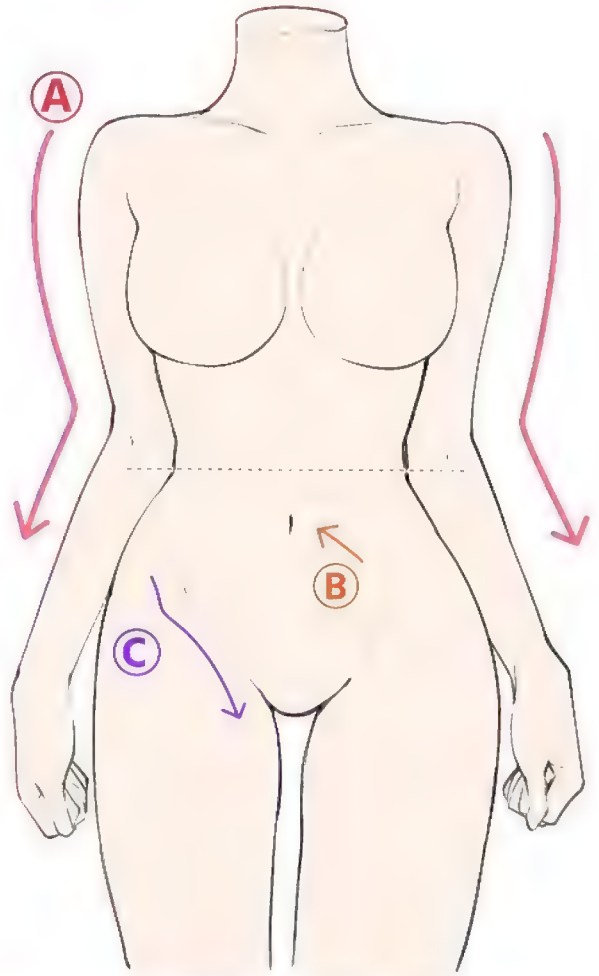
③の線が単調すぎる…



胸の外側ライン④が「まっすぐ」すぎて
「ワキの立体感」が無い…



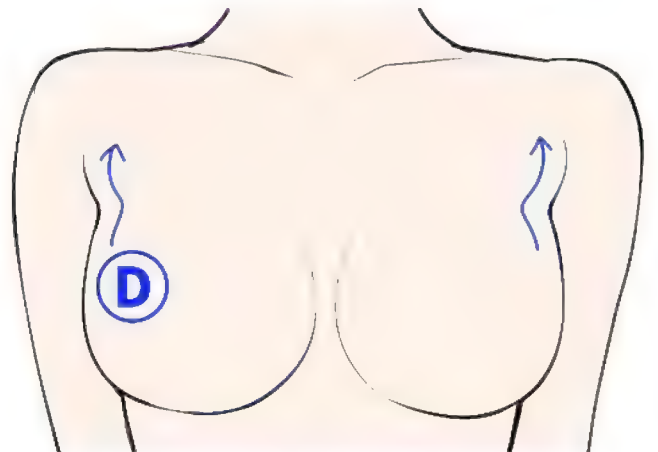
良いかも!!



腕ライン①は内側へ「くの字」に！

へその位置②はくびれよりも
少し下の位置がいいかも！

③ラインは「直線」ではない！



ライン④は「くの字」にすると
「肌の柔らかみ」がアップする！

× (ダメかも..)

○ (良い!)



② ツバの裏面 B の形が不自然かも...

① 横のライン A がまっすぐすぎて「頭の丸み」が無視されてる...



① ヘコみ A は「ひし形」をイメージ

② ツバの裏面 B は

ナメに上がって
から裏面をつくる



① おでこが空すぎて
ハットが浮いてる

② ハットの高さ B が低すぎるかも...
(種類によるが...)



① ツバ A のラインが「S字」になるイメージ

② ハット → おでこ → アゴが「く」の字になるシルエットで



② 顔ライン B と ハットライン C が全く合っていない...

① A の角度がまっすぐすぎるかも...

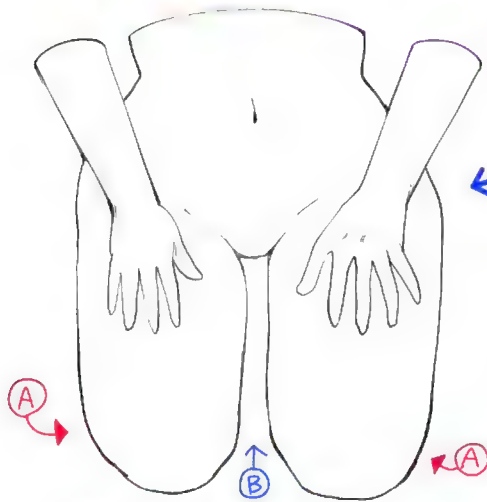


① リンがくは「太く」A 中のタッチは「細く」B

② ツバの裏面 C が頭のうしろでちゃんとつばがるようにイメージ

✖ (ダメかも..)

○ (良い!)



両手の置き方

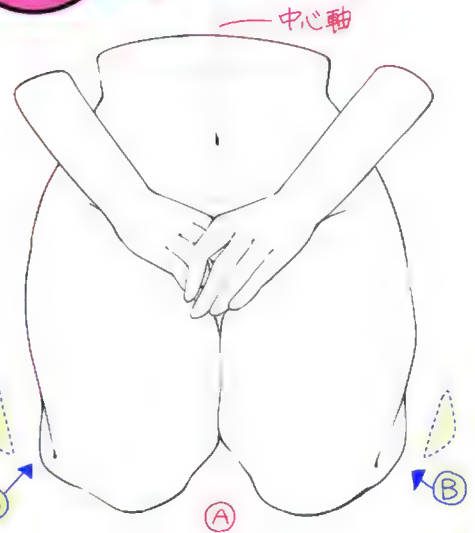
①「手を開くと」

男性の正座っぽく

「手を重ねると」

女性の正座っぽく

見えやすいかも

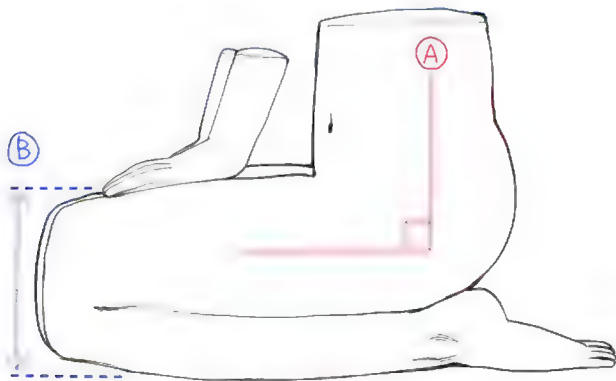


② (A) 部分に「ヒザ下」が描かれてないので足の立体感が弱いかも...

③ (B) にスキマがあると「正座の上品さ」が無いかも...

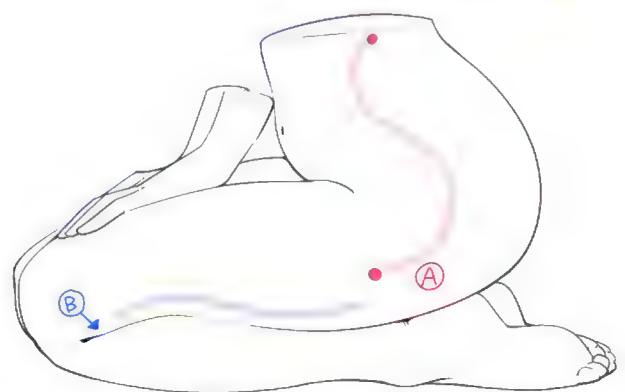
② 体の中心軸(A)の上で両手を重ねる!

③ ヒザの(B)部分に「三角形のヒザ下」を描き足すとリアル!



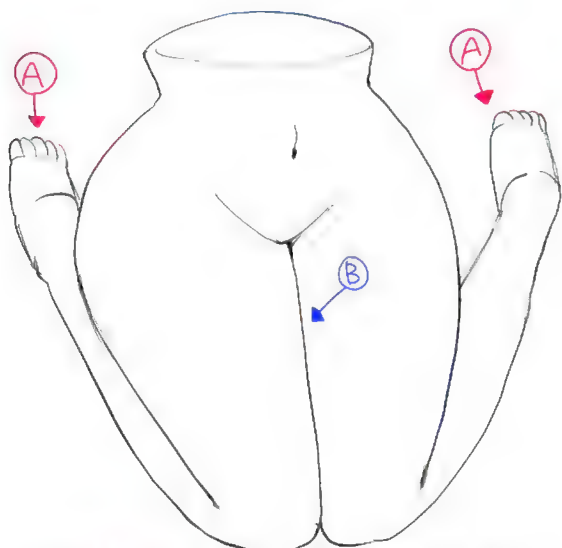
① 腰(に)の角度(A)が直角すぎる...

② ヒザの高さ(B)が長すぎる...



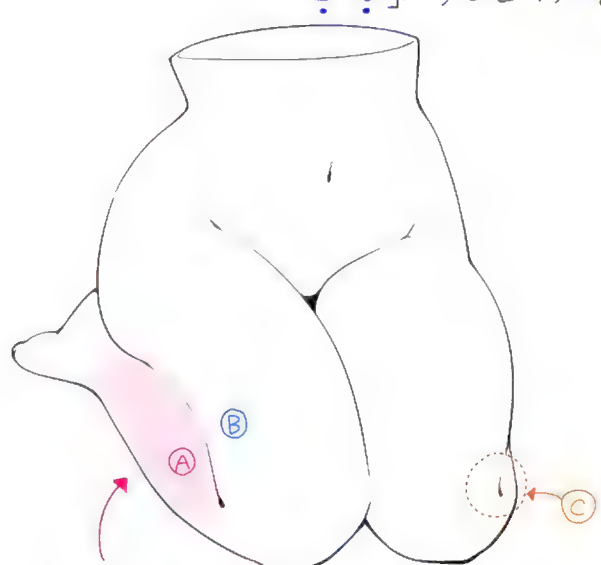
① 腰の角度(A)は「S字」になると良いかも!

② 足の重なりライン(B)はまっすぐではなく、「S字」にするとリアル!



① (A) みたく足の甲(裏)が見えすぎると正座に見えない...

② 太ももライン(B)が直線すぎて女性の足筋肉の「やわらかさ」が感じにくい...



① ふくらはぎ(A)が太もも(B)を押し上げるように「S字」にする!

② ポイント(C)を少し「ダメ」にすると良いかも!

✕ (ダメかも..)

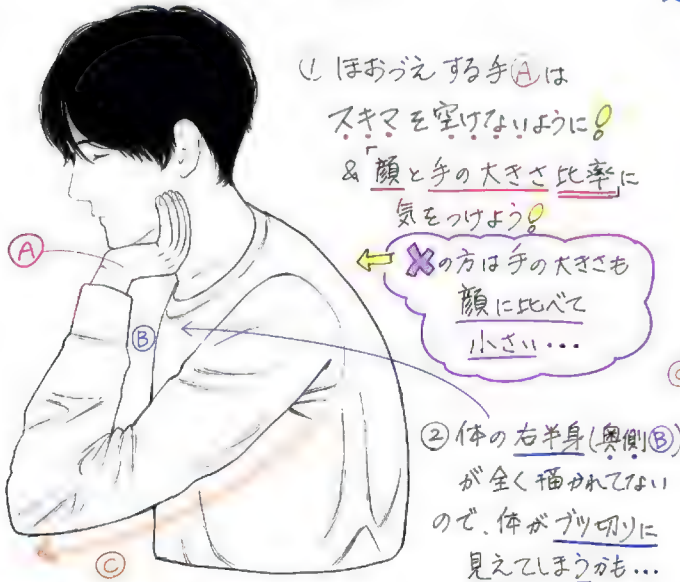
○ (良い!)



② ほおぐえする時の(B)のアゴりんかくが全部出すぎている...



② (B)のような服のへこむポイント部の線をほんの少しだけなじませると立体感がアップ!



③ 手前の二の腕(C)が長すぎる... (ひじが前方へ出すぎているため)

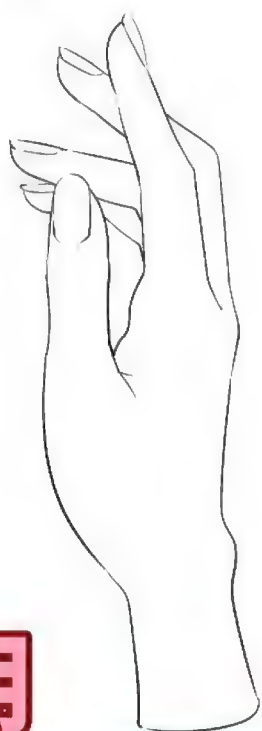
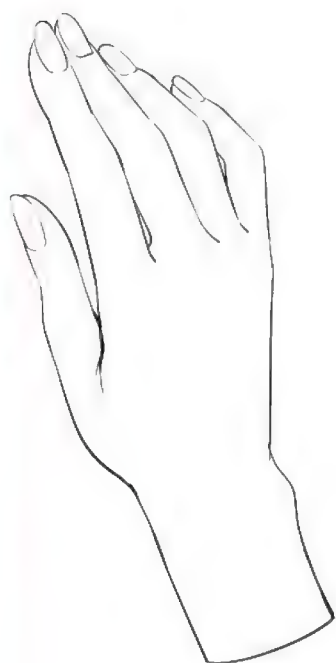
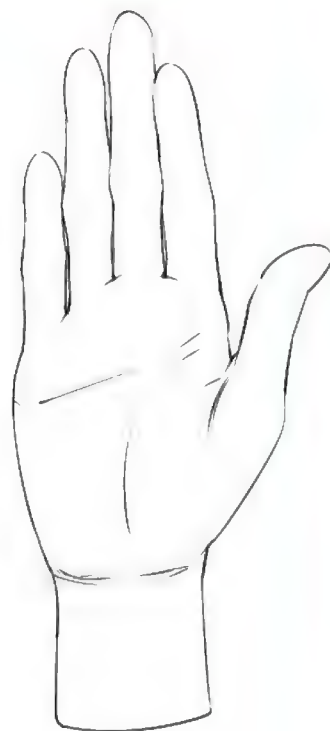
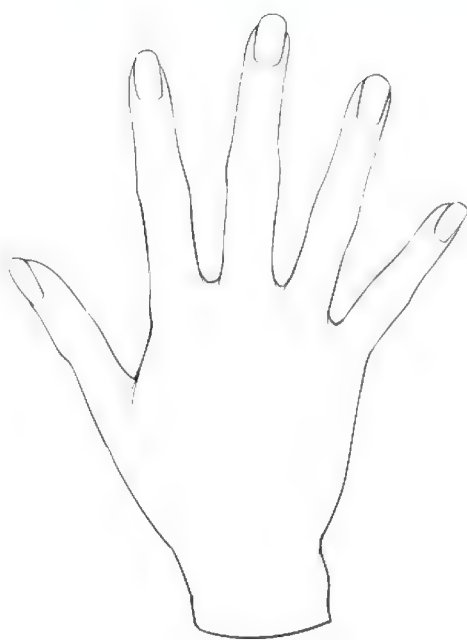


③ 奥側の右半身(C)と下へのぞく手(D)があると身体に奥行き感が出て、絵の設得力がアップ!



③ 左半身(C)の見える範囲が少し不足するので、肩幅が異様に大きく見えてしまうかも...

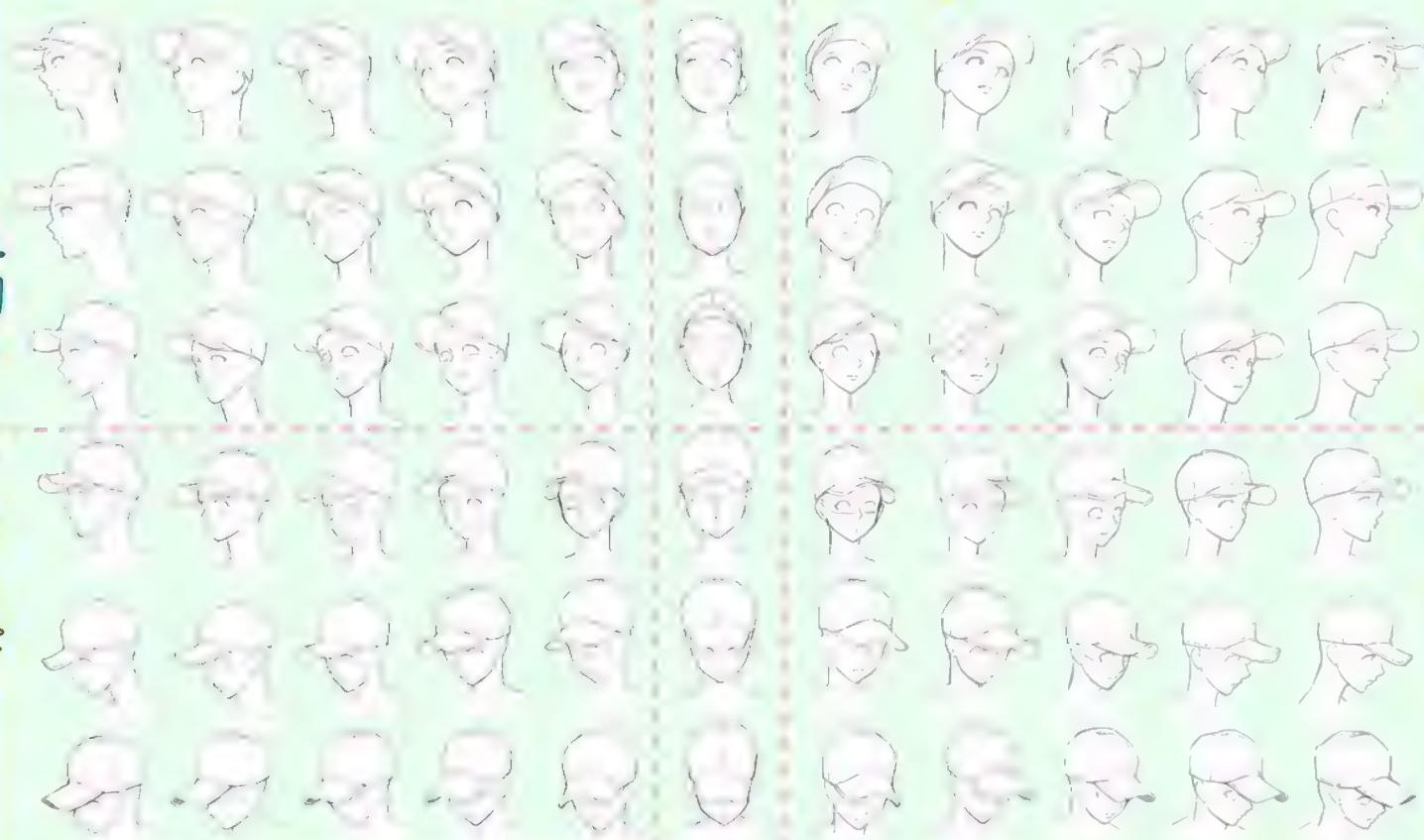




右手用

模写素材表

アオリ系 Under sight

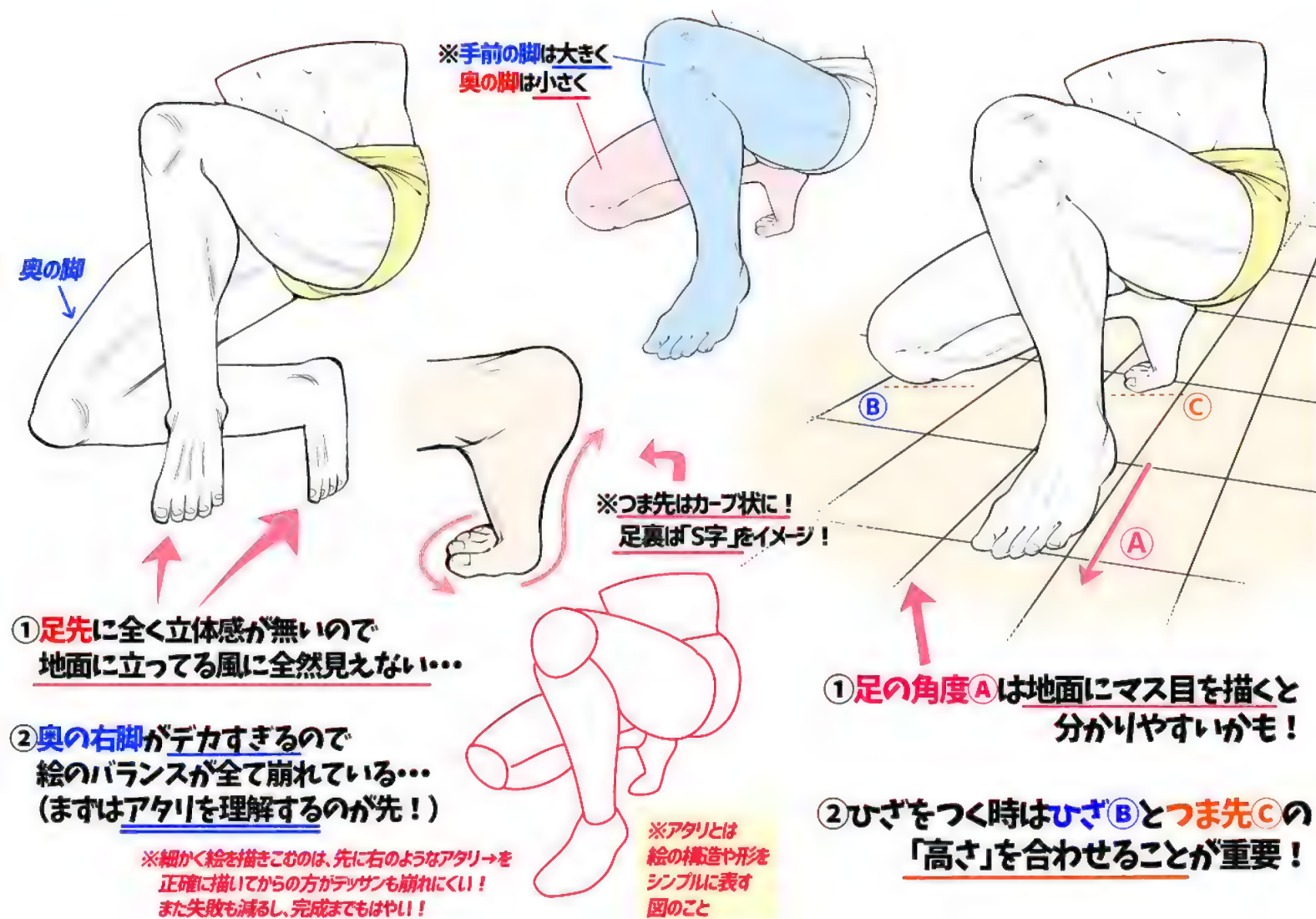


フカン系 up sight



× (ダメかも..)

○ (良い!)



「フリっぱいスカートの描き方」

フリルを描く手順①～⑥



①

スカートの大きさの
「アタリ」(ざっくり目安)を描く

②

青い線に
「すそラインの目安線」を作る

③

青線の中に収まるように
すそりんかくの線画を描く

④

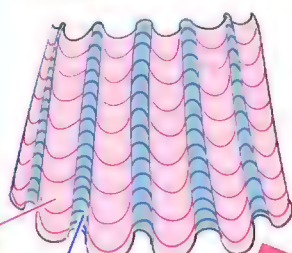
「タテしわ」を上に向かって
スーツを描く

⑤

左右の「すそライン」は
角が外へ向くように!

⑥

腰回りにもフリルを描いて
線画が完成



完成

上向き・下向きの 「フリルの描き方」

ふくらむ面

へこむ面

フリルスカートは

ふくらむ面Aとへこむ面B
の繰り返しでイメージする!

ふくらむ面の方が面積が多く
へこむ面はチラチラとのそく位の
バランスが自然かも!



A

真ん中

端っこ

フリルのりんかく線Aは端っこにいくほど「ヨコ幅」がせまく「タテ幅」が高い
真ん中ほど「ヨコ幅」が広く「タテ幅」が低い

ウラ面を見せるフリル

①

②

③

スカートのウラ面を見せたい時は「上向きのカーブ」で輪郭を描く!



ウラ面を見せないフリル

①

②

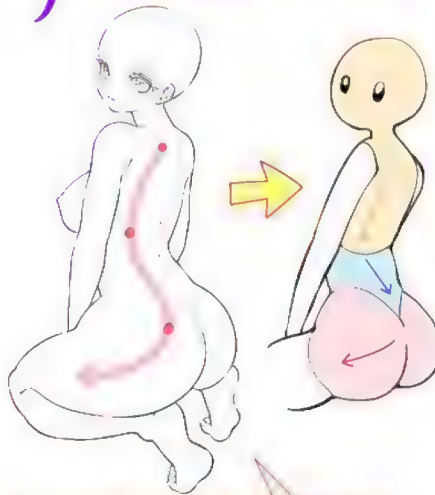
ウラ面が見えないスカートは「下向きのカーブ」でフリルの輪郭を描く

「フリルの立体感」は
色別で分けるピンブラシで陰影を塗りやすい!

✕ (ダメかも...)

「〇例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

〇 (良いかも!)



胴体は胸・腹・おしりの
3ブロックに分けてデッサンする！
中心軸が「S字型」になると良い。



「肩幅」と
「おしり幅」の
大きさに注目!!

シルエット②は
「縦長の三角形」

胴体ライン①が全体的にまっすぐすぎて
女性の身体の「柔らかな肉感」が伝わらない...

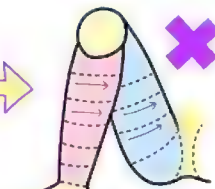
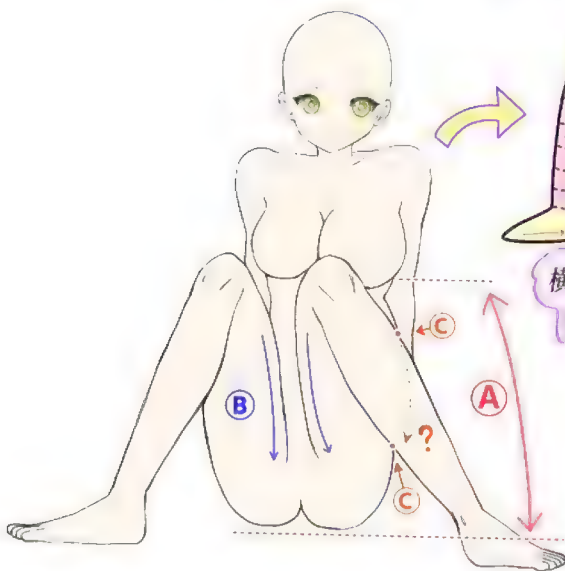
おしり→ひざにかけてのライン②が
カクカクとして絵が固い...



腰のサイド部分には
「三角形」があるイメージ！

背中のかぶれ①は「くの字型」に折ることで
おしりがプリッと突き出てとても色気がでる！

おしりライン②は絶対にブレないように
綺麗なカーブを描くことが大切！
※ひざの曲がる部分は「への字型」になる！



横から見過ぎ...

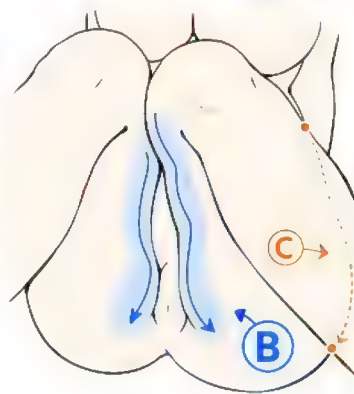
足の立体感
「上からのぞく角度」で
描くと良いかも！

両足のかわとは
「おしりの前③」へ
出るように描く

乳房からお尻までの距離①が長すぎる...
※手前に足が重なっているので「胴の長さ」
に注意してデッサンしよう！

太ももライン②がまっすぐ過ぎて
「もっちり柔らかな肉感」が伝わらない...

胴体部分の点③同士がつながっていない...
※「足で隠れている胴体部分」も
ちゃんと想像してデッサンすることが重要！



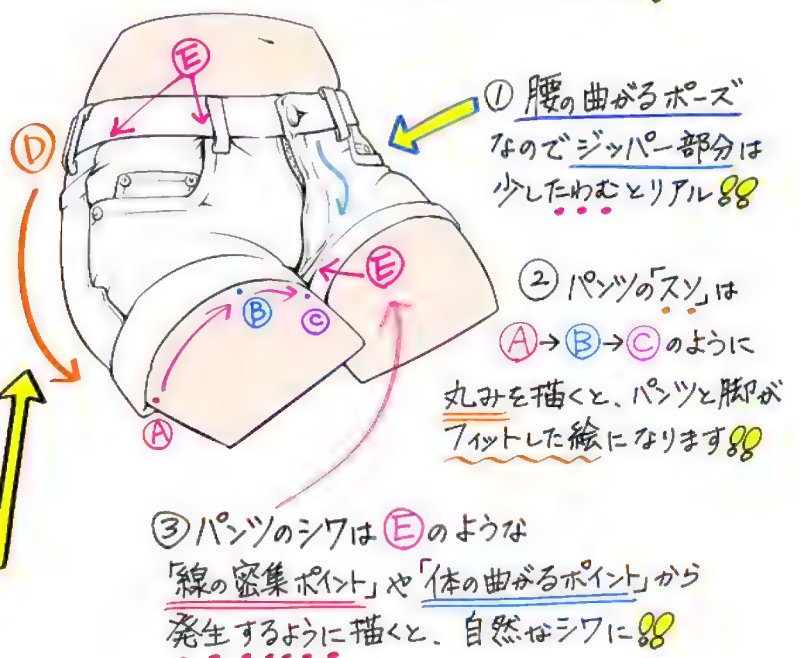
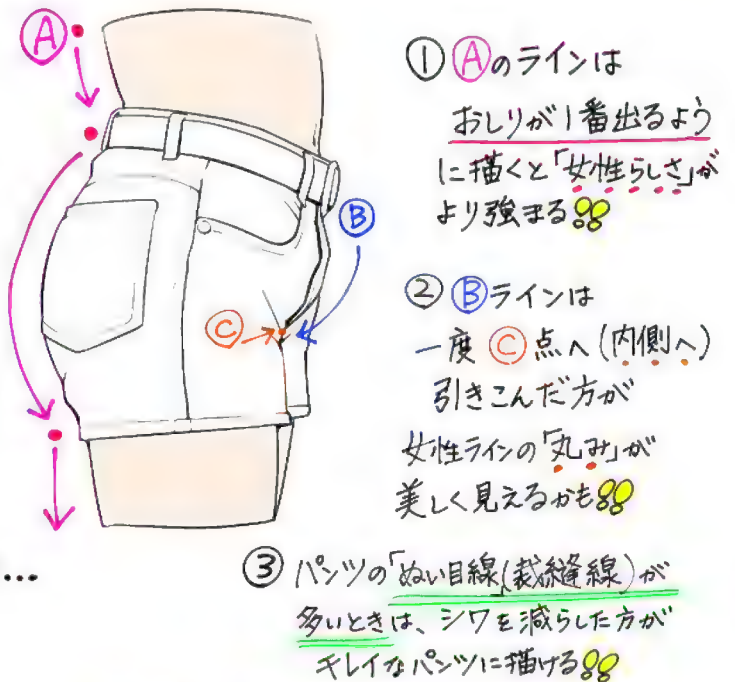
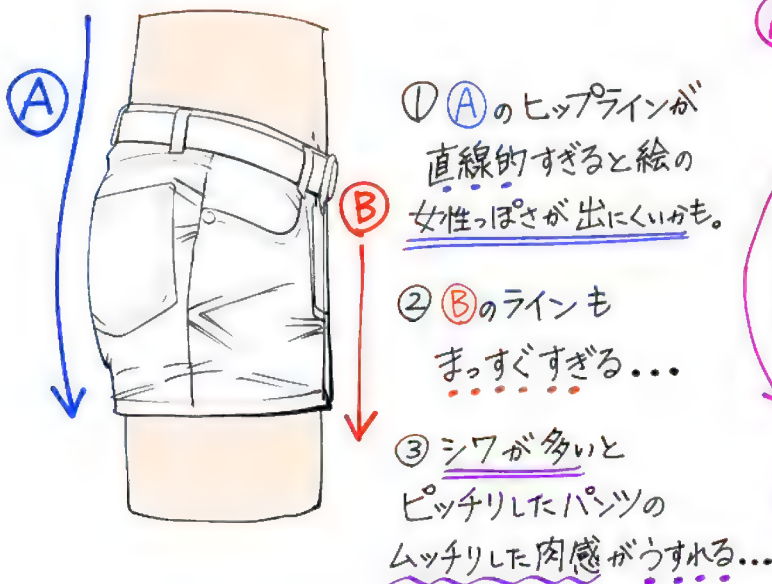
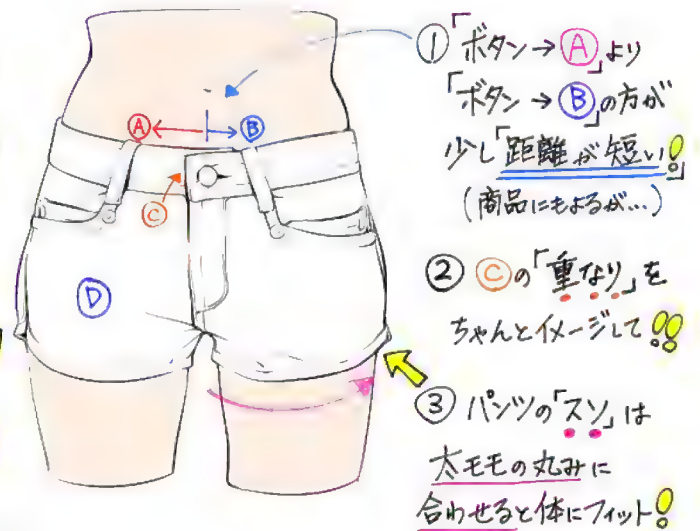
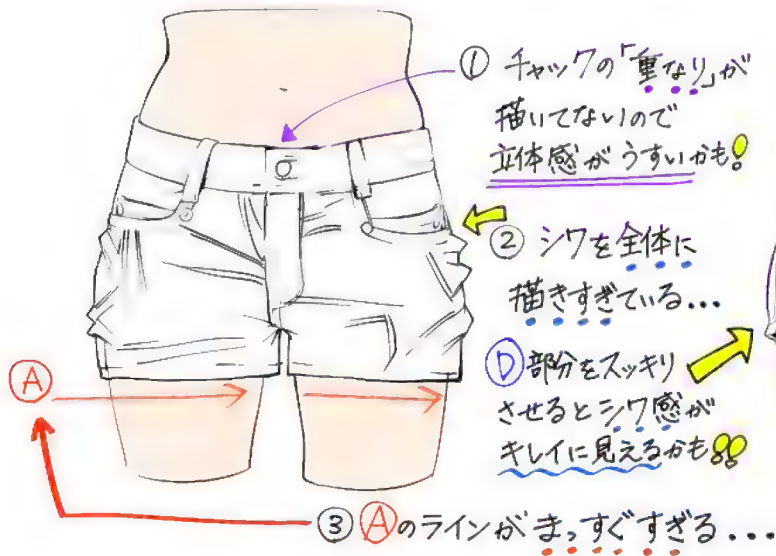
体を少しひねって
左右の足の長さ①に「差をつける」ことで
両脚の奥行き感がアップしてポーズが美くなる！

太ももライン②は「柔らかなカーブ」で描くことで
「ムッチリ感と色気」が格段にアップする！

胴体ライン③部分は「足で見えない」けれど
「下書きでは必ず描いておく」とデッサンが崩れない！

✕ (ダメかも...)

○ (良い!!)



シンプル型



真横シャープ型



翼デザイン型



複数突起型



上にツンっ型



水棲型



蝶の羽型



悪魔デザイン型

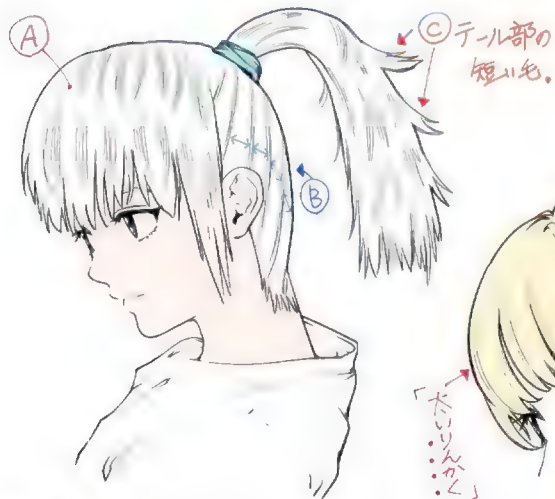
× (ダメかも..)

○ (良い!)

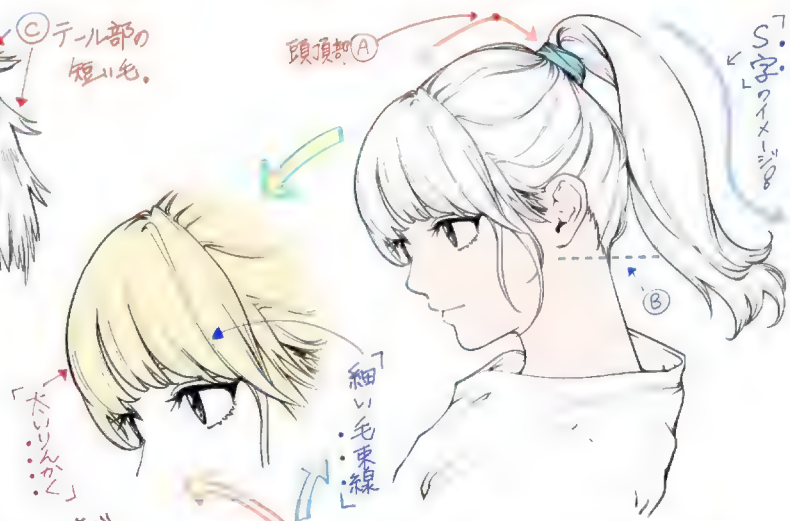


- ① A部分が全て前髪になっているので、舉行感がなくノッパリに見えるかも...
- ② ポニーテールの根元Bが高すぎると不自然かも...

- ① 肩目の上あたりAで髪の分け目をつくると清楚系のかわいい前髪に
- ② 重カがかかりポニーテールの高さBは低く、束ねた髪Cは「S字」になるシルエットに



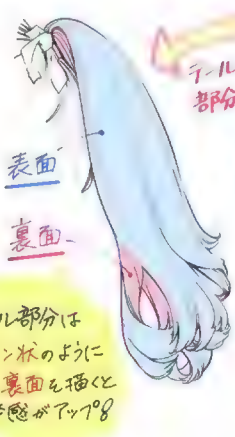
- ① 髪Aは無造作に線を描きこみすぎ...
- ② 後頭部の毛束感Bが等間隔すぎる...
- ③ テール部分Cの飛び出た短い毛が髪の美しさを台無しにしているかも...



- ① 髪のりんかくは太く、中の毛束線は細く、線の強弱をつけると立体感がアップ
- ② 頭頂部Aの髪を少し高く盛り、生え際Bの位置は耳下あたりにすると美しい



- ① 後頭部の毛流れAが不自然かも... (毛流れは髪をしぼるリボンの方へ向かうはず)
- ② 髪の生え際ラインBが直線で描かれているので髪の毛っぽく見えないかも...



- ① Aのような「おくれ毛」をプラスすると髪型に女性らしい柔かさが生まれる
- ② 髪の毛のタッチは頭の中央あたりBをうすく飛ばすように描くと頭の立体感がアップ

【メガネの形別パターン表】

ラウンド型



- ・「円形」で柔らかい印象のレンズ型
- ・性格がおおらか、天然キャライメージ

ティアドロップ型



- ・「雫」の形をしたタレ目っぽいレンズ型
- ・ワイルドで豪快、おしゃれなキャライメージ

ボストン型



- ・丸みの強い「逆三角形」のレンズ
- ・人気が高く幅広いキャラに合う

ウェリントン型



- ・レンズは逆さ台形で「リムが太め」
- ・個性的で知性を感じるキャライメージ

オーバル型



- ・ヨコに長めの「たまご型」レンズ
- ・優しい印象で女性キャラにも相性○

フォックス型



- ・細くキツネのように吊り上がった形
- ・厳格な教育ママキャラのイメージ

ブロー型



- ・リムの上部分がかなり太い型
- ・頑固で意思が強いキャライメージ

スクエア型



- ・レンズが横長の細め「長方形型」
- ・誠実、優等生キャラのイメージ

ハーフリム型



- ・レンズの下半分にリムが無いタイプ
- ・スマート、スポーツマンで活発なキャライメージ

リムレス型



- ・リムの無いレンズのみの型
- ・スッキリした博学っぽい理系キャラ

アンダーリム型



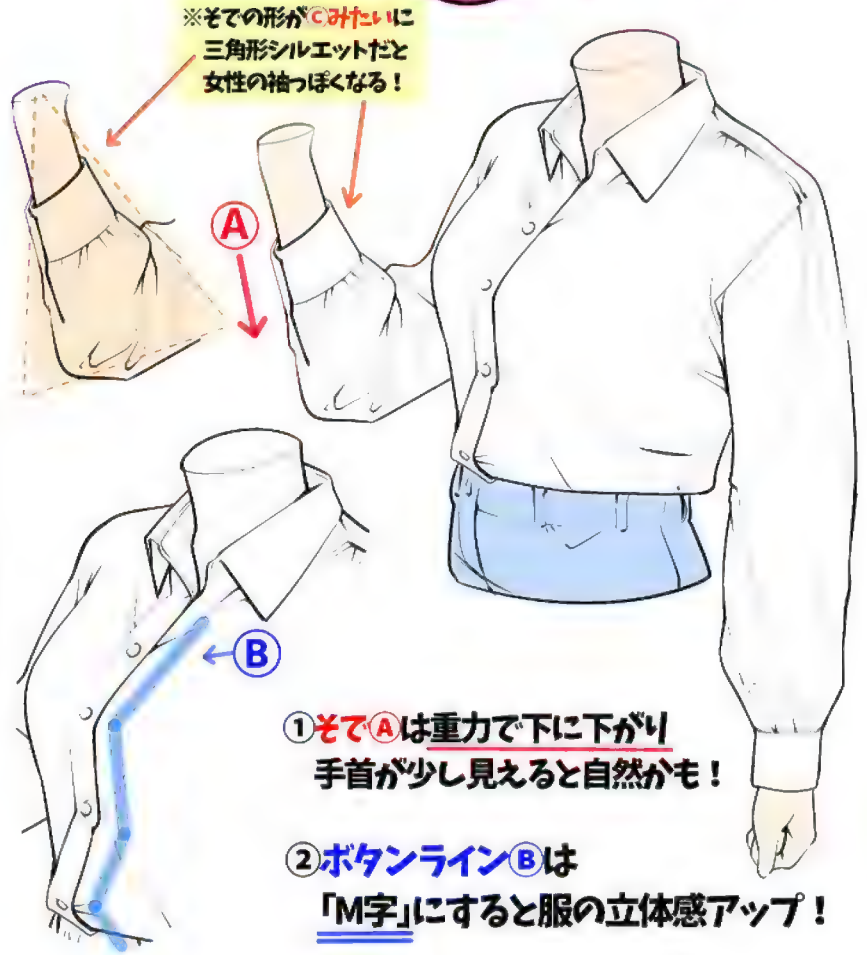
- ・ハーフリムとは逆に上半分にリムが無いタイプ
- ・個性的で目元がスッキリ見える印象

✕ (ダメかも..)

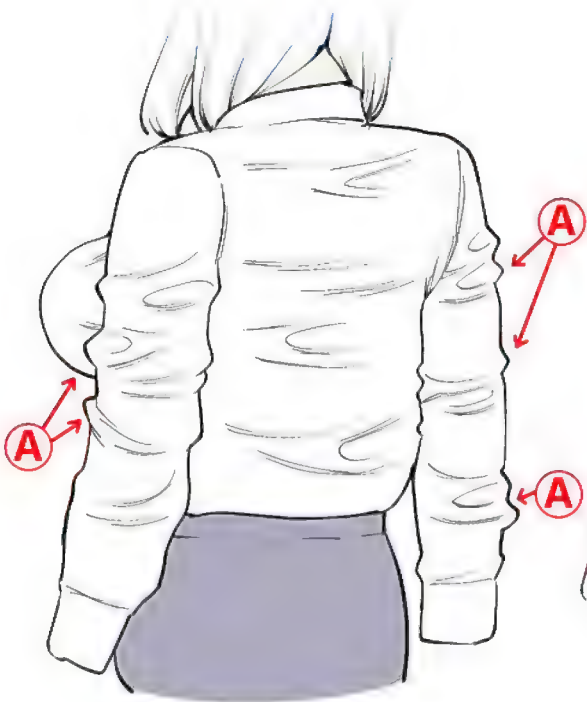
○ (良い!)



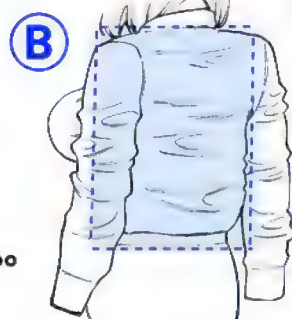
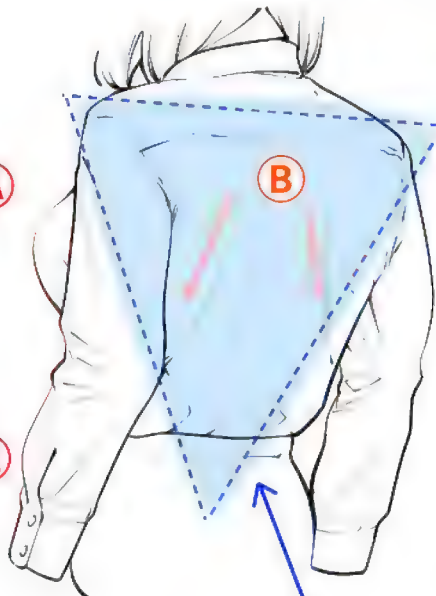
- ① 全体のシワが横方向すぎると太ってパンパンに見えるかも。。
- ② ボタン部分の横幅Aが上と下で差がありすぎて絵が雑に見える。。



- ① そでAは重力で下に下がり手首が少し見えると自然かも!
- ② ボタンラインBは「M字」にすると服の立体感アップ!

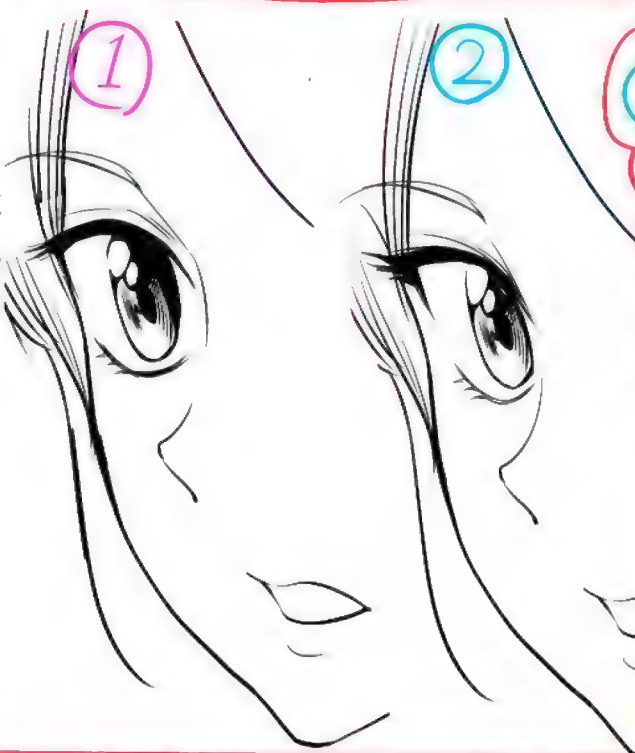


- ① 「シワの山」Aが全体に多すぎてヨレヨレの洗ってないシャツに見える。。
- ② 上半身のシルエットがBみたいく「長方形」すぎると姿勢が綺麗に見えない。(シワが横方向で余計に太く見える)



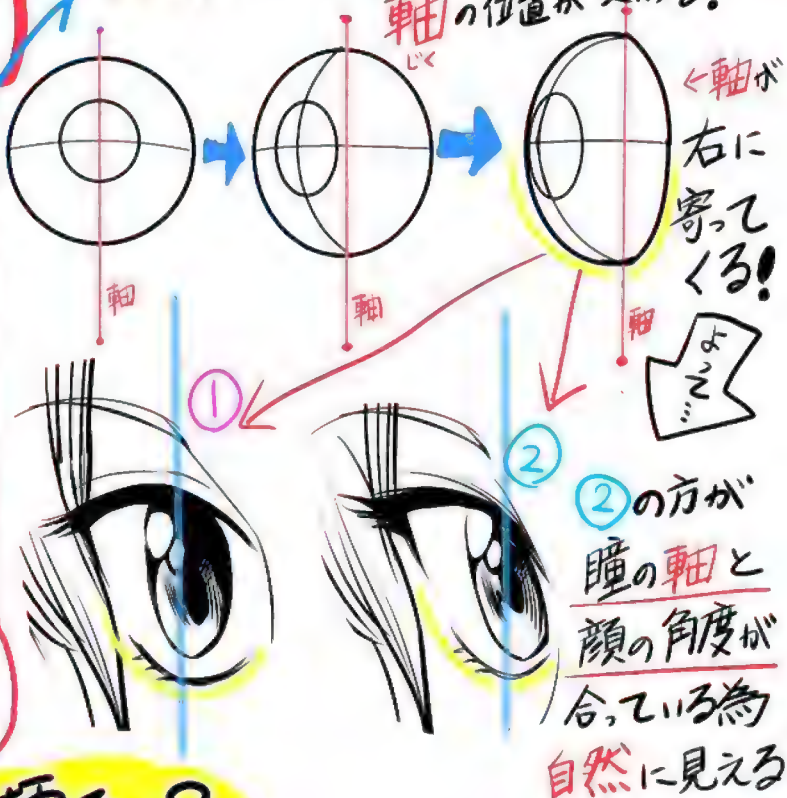
- ① 背中→腰→おしりのラインAが「くの字」になると女性らしく見える!
- ② 上半身のシルエットは「逆三角形」
- ③ 背中のシワBは「ハの字」が自然かも!

①と②どちらの目が顔に対して自然に見えるか?



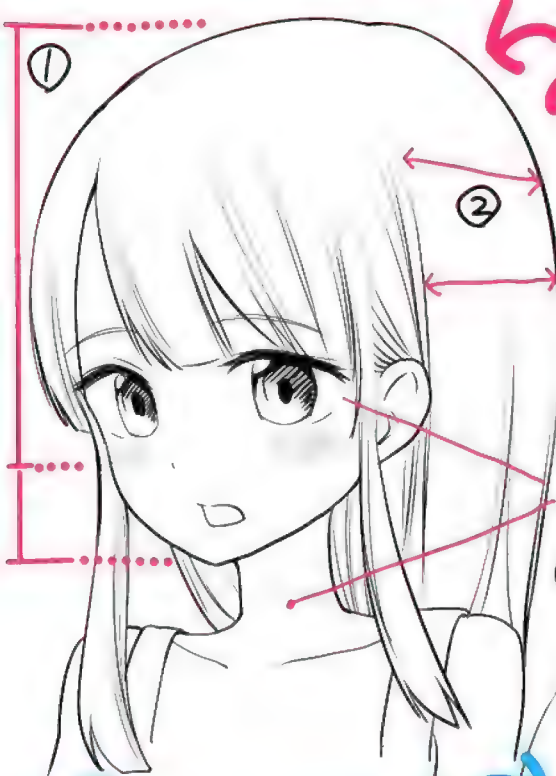
②と答える人が多いと思う

眼球は見る角度によって軸の位置が変わる。



絵柄を？描き分けるには

2次元娘



- ① 顔に対する鼻〜アゴのスペース(長さや面積)を小さくする。
- ② 後頭部の髪に「厚み」を持たせる。
- ③ 目は大きく、首を細く。
- ④ 線の描き込みはなるべく最小限に抑える。



後頭部の厚みも骨格にあわせて自然に!!

2.5次元娘

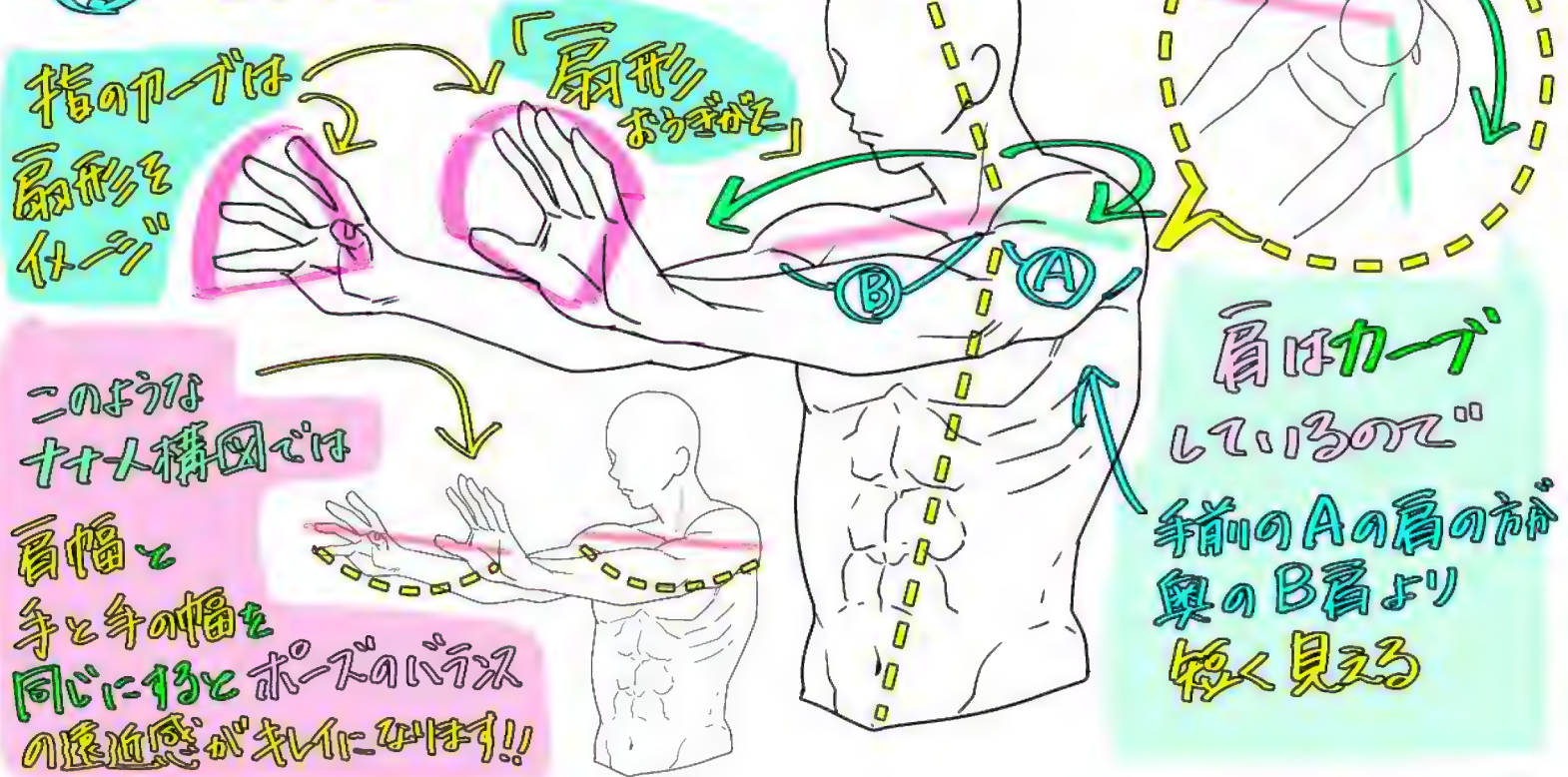
- ① 鼻筋をほんのり描く。アゴも丸めずシャリとシャープに!!
- ② 瞳が大きく、身体が細いのは2次元娘に近いが、細部の線の描き込みを増やすと大人っぽい2.5次元娘に!!
- ③ 毛束感を綺麗に描くと、リアルとアニメの中間のハーフ的な可愛さが出るかも!!



3次元娘

- ① リアルさを出したい時はまずアゴをしっかりと作る。2.5次元のようなとがったアゴではなく丸みのあるアゴ。
- ② 瞳も控えめな大きさにして
- ③ 顔のパーツの大きさに均整がとれ美しいトライアングルバランスになる!!
- ④ 髪の毛束感は逆に出さず、1本1本を描くように毛の描き込みを増やすとリアルに!!

① 身体の描き方



人差し指を
少し持ち上げ
と自然に○○

小指<薬指<中指
指の長さを
少しづつ
長くしていく○

肩よりも手前のヒジが
大きく見えるように○○

①と②側で
ウデのふくらみ位置が
少しズレるとよい○

ウデの比率は
1:1

ウデのふくらみ
は左右対称
ではない○

ワキ
↑ワキ部分を影っぽく描くと
肩の立体感が出ます○

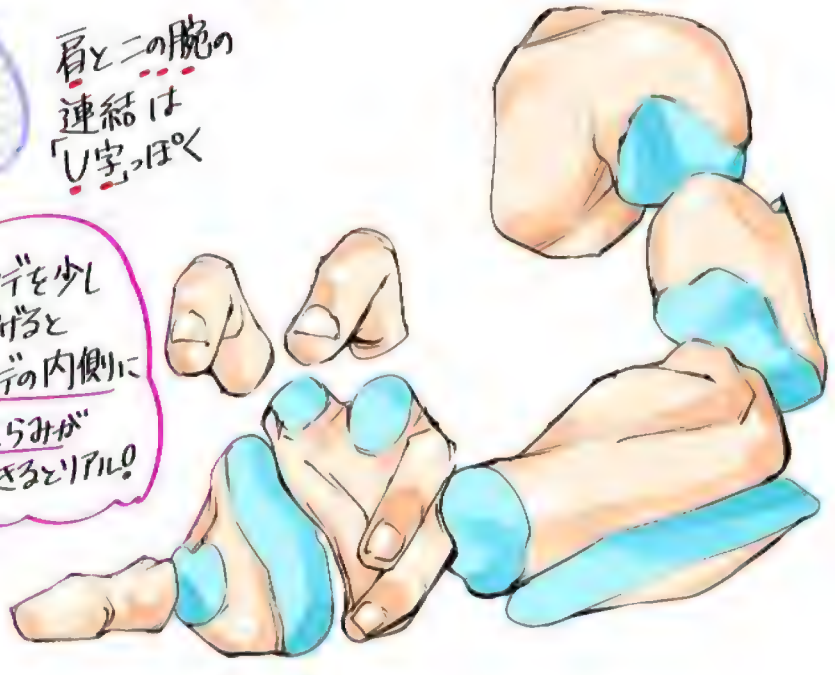
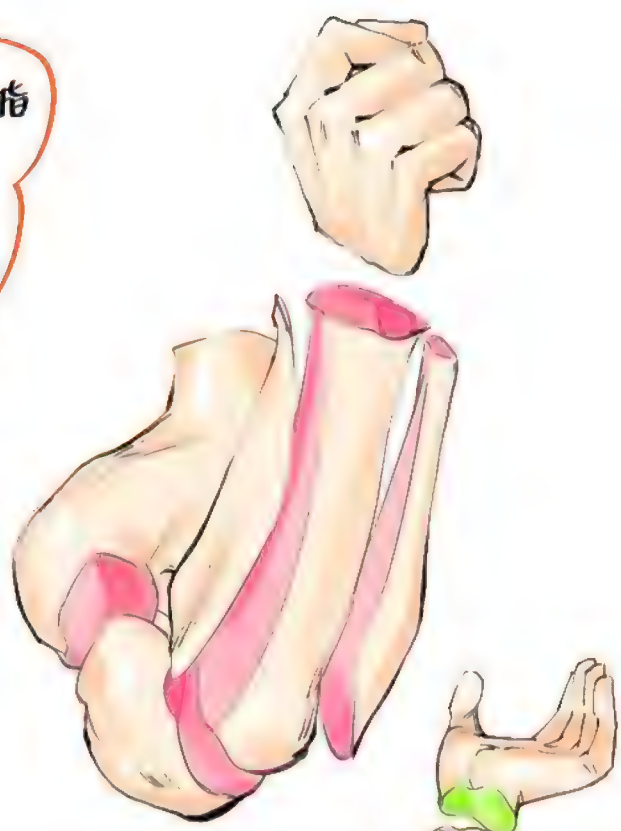
キレイな手は
指の流れが大事○○

肩と二の腕の
連結は
「U」字っぽく

↑ウデを少し
曲げると
ウデの内側に
ふくらみが
できるといい○

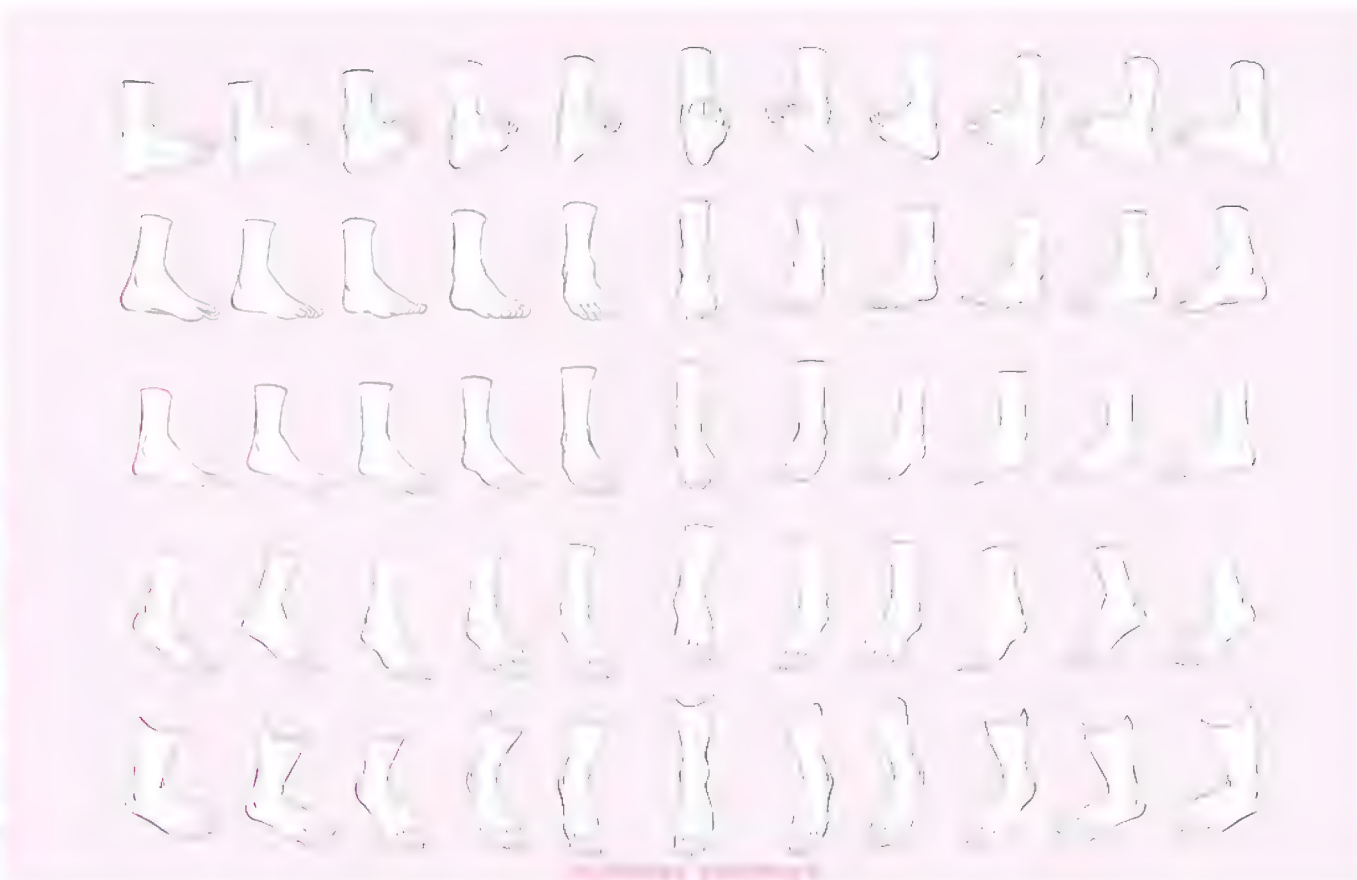
↑親指の内側の
ヒダを忘れない○○

↑ウデの下側には
うしろ逆三角形を
イメージするといいかも○



足の「外側」

OUT-SHAPE



真横の耳



耳の線を
うっすらと
飛ばす
ことで
立体感が
際立ちます。

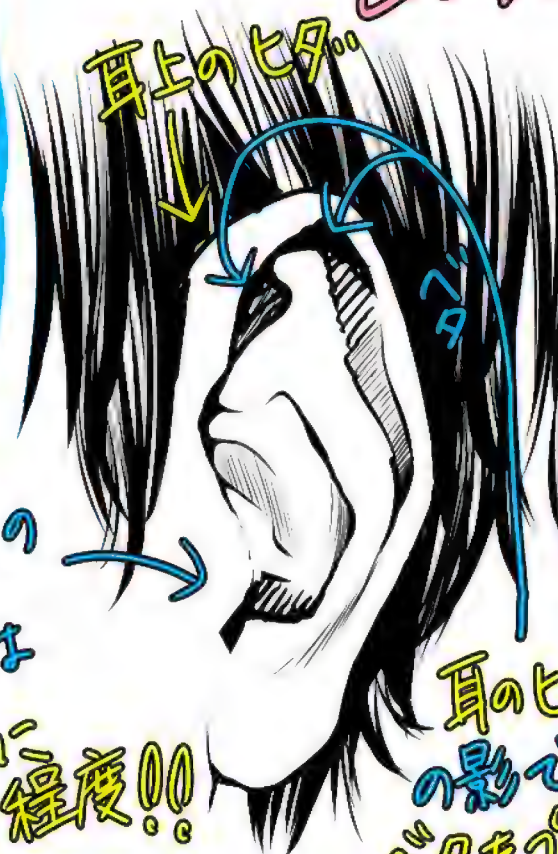
耳の影を
描くと立体感が
出ます!!

うしろの耳



耳裏は
2ブロックに
分けると
描きやすいかも!!

正面の耳



正面の
耳穴は
かすかに
見える程度!!

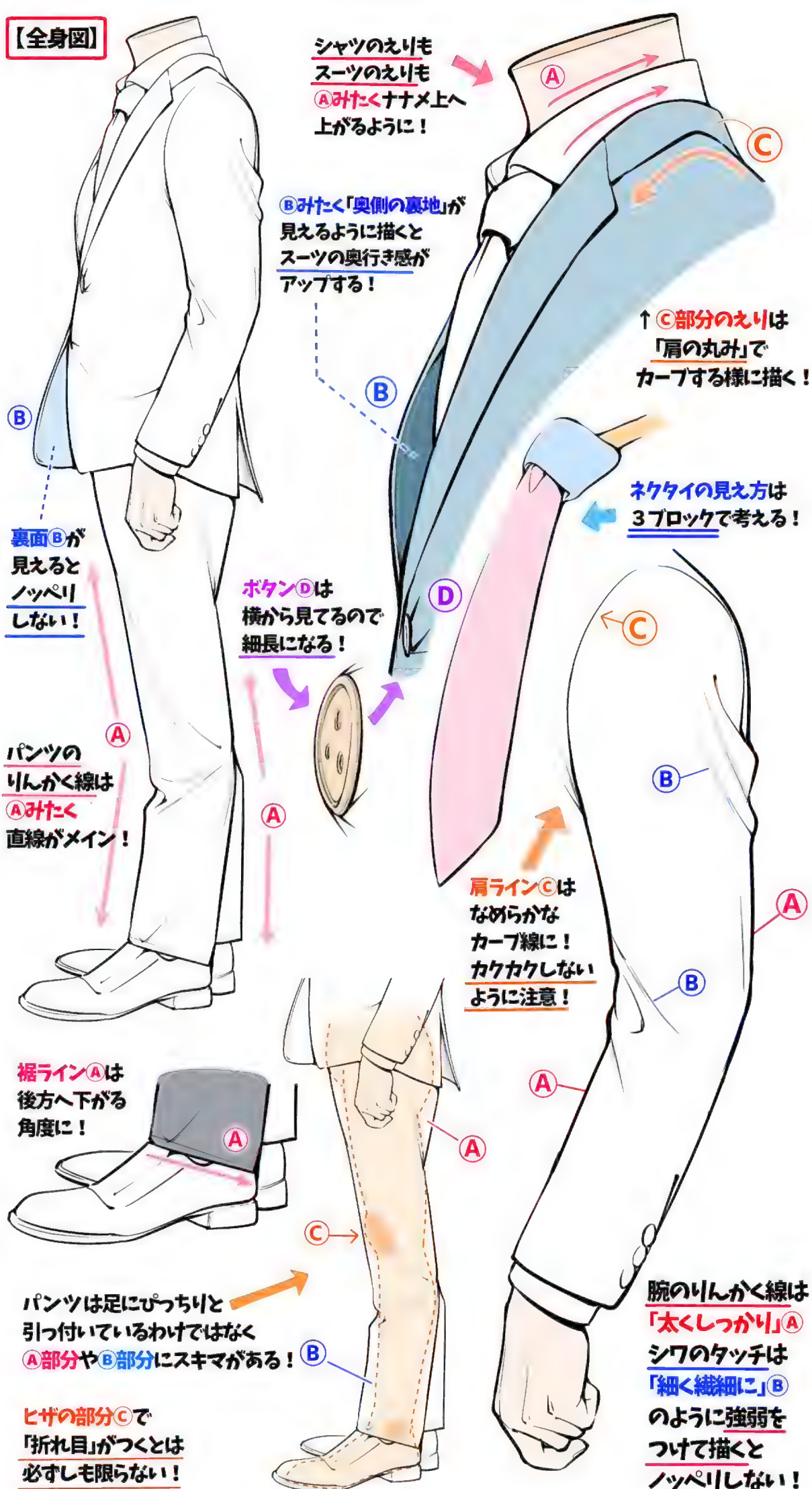
耳のヒダ
の影で
ベタをプラスすると
奥行きが
生まれます!!



耳のうしろと
耳中の
幅は
1:1くらい。

十字の耳

【全身図】



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



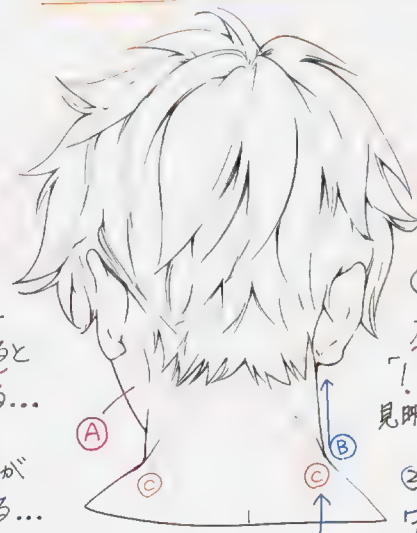
- ① アゴライン(A)をはっきり描きすぎて「アゴの立体感」が無くなる...
- ② 前髪(B)が盛り上がりすぎてバランス悪い...
- ③ 「目の形」(E)が正面から見た形になっている...



- ① アゴ下に「A」スペースを作ると立体感アップ!
- ② 下から見上げるアングルなのでつむじ(B)が高くなるように描くと「髪のシルエット」が良くなる!
- ③ 耳のウラに影をプラスすると立体感アップ!



- ② 首ライン(B)がまっすぐすぎる...
- ③ 髪の毛の方向が同じ向きすぎる...
- ④ 毛束の流れ(C)に統一感が無い...



- ② 髪シルエットは「ひし形」がカッコいい!
- ③ 首ライン(B)の内側にもう! うすい首ライン(C)をプラスすると「美しい男性的な首の立体感」が出ます!



- ② 鼻スジが長すぎ...
- ③ アゴライン(A)が「真正面アングル」のアゴラインになっている...
- ④ 「下からアングルの顔」にしては前髪の厚み(B)が長すぎる...



- ② 鼻スジは描かずに「鼻下の三角面」を描くとリアル(Bのように)
- ③ アゴ下の面は三角形をイメージ、目、鼻、口の3パーツは「顔の上半分」に収めよう!

《フリの形と構造まとめ》

《フリのりんかく線》



フリのりんかくの形は「水の雫」型が自然でいいかも！



りんかくの形が単なる丸型の連続になると絵が単調になり、ハッキリ見えるかも・・・

左

《フリの方角》と《ゆるみ角度》

・点B



袖のような「円形のフリ」は花びらが開くような感じのシルエット



フリを形成する「タテ方向の線画」は点Bみたく「一点に向かうように」そろえて描くとテッパンが崩れにくい！

左側

中央

右側



フリ穴の「空間の大きさ」は中央にいくほど「ヨコ幅が広く」左右の端ほど「ヨコ幅が狭く」なると自然かも！



→りんかく線は「太め」に

→中のシワ線は「細め」に

外側は「太線」、中のタッチは「細線」にすることで立体感がアップ！

《奥のそでの見え方》



そでのフリルは「キー」は円形にしないこと！

少し「上」にそろイメージでフリルを描くといいかも！

フリルのアップ

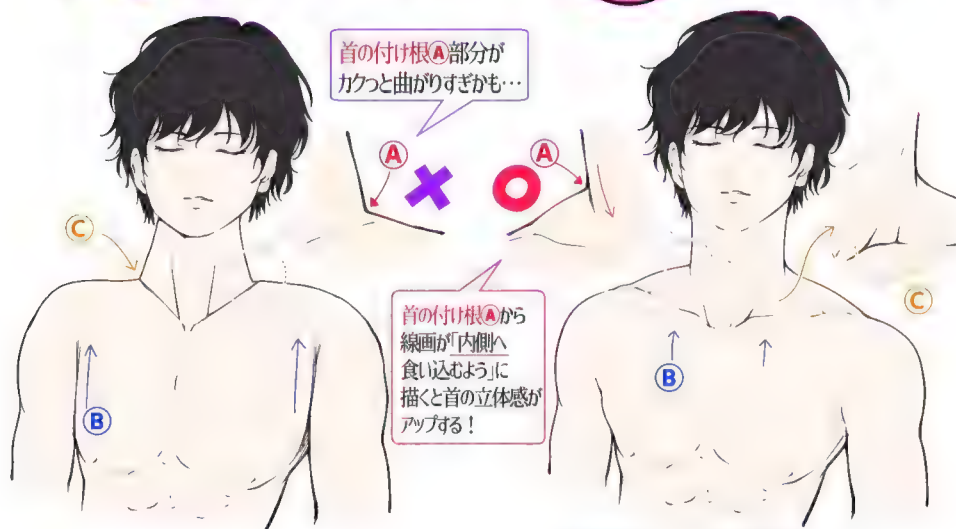


こちらからは見えないフリルの穴

フリルの穴はこちらからは見えないが「穴がある」というイメージでフリルの丸みを描くことが重要！

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



わきライン(B)がまっすぐ過ぎて不自然...

鎖骨の線(C)が首の線とくっつきすぎていてノッペリして見える...

(B)部分にうっすらと線を描くことで

「鎖骨の立体感」がアップする!

(C)みた「線の交わる部分を太く描くと良いかも!



首の長さ(A)が長すぎて不自然...

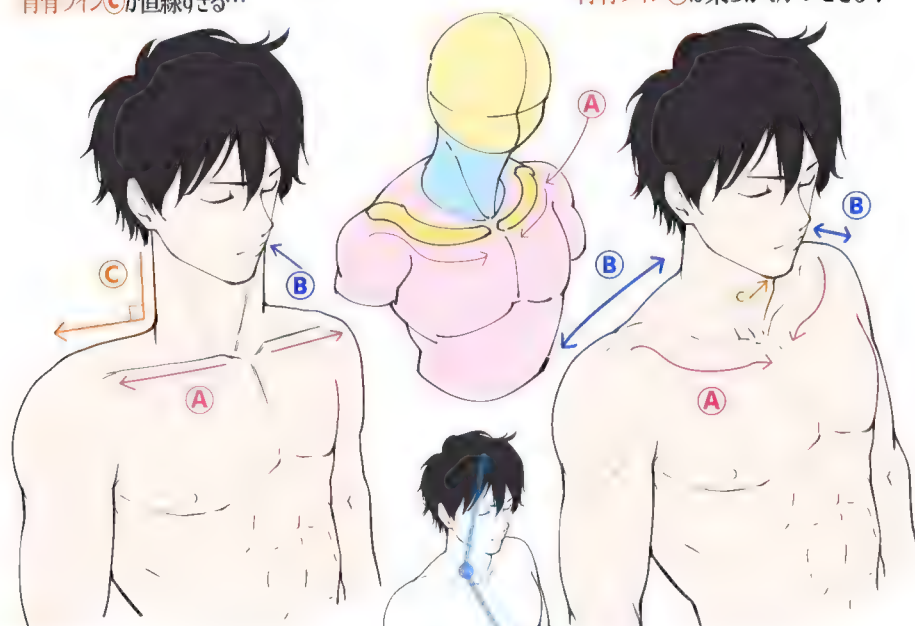
後ろアングルなのに顔の面積(B)が見えすぎかも...

背骨ライン(C)が直線すぎる...

首の長さ(A)は「肩の筋肉」が盛り上がるため

「長すぎない」方が自然!

背骨ライン(C)は柔らかくカーブさせる!



鎖骨(A)が横に「まっすぐ」すぎてノッペリしてる...

首の線画(B)の描く位置が不自然...

首から肩への角度(C)が直角すぎるかも...

体の軸は「S字」に!

鎖骨(A)は前方向へカーブしている!

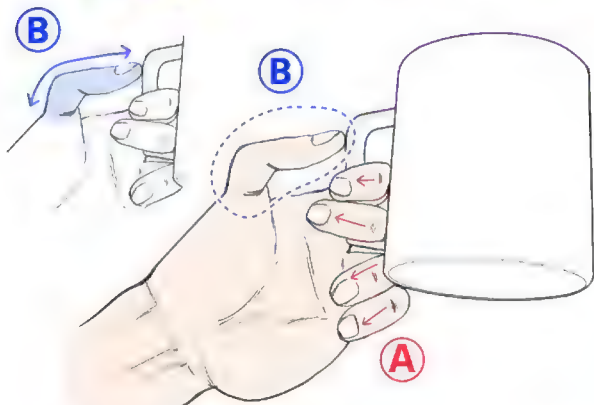
肩の長さ(B)は「手前が長く「奥が短い」

この角度ではあこ下(C)から
「首の線」を描くと自然!

✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



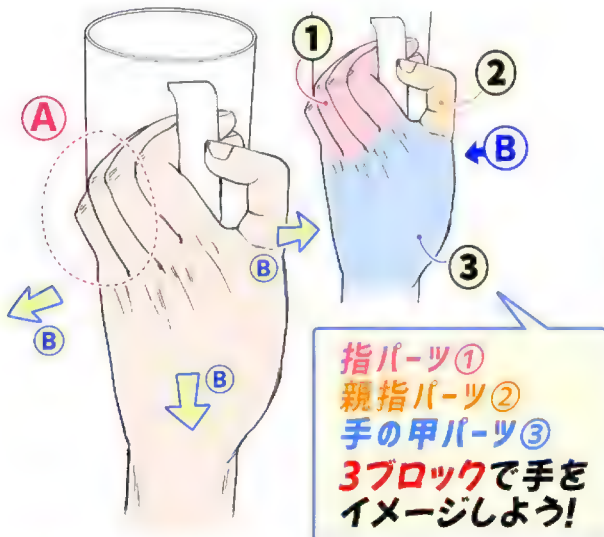
4本指の向き(A)が
「外側へ広がる」と不自然...

親指(B)だけが「取ってつけた」ように
浮いて見えてしまっている...



4本指の向きは(A)みたいに
「手の平の中心(内側)へ集まる」ように描くと自然!

親指とは「手首から始まっている」
③部分全体が「親指」だとイメージする!



①部分の薬指と小指が見えすぎていると
「手がノッペリして見える」ので注意!

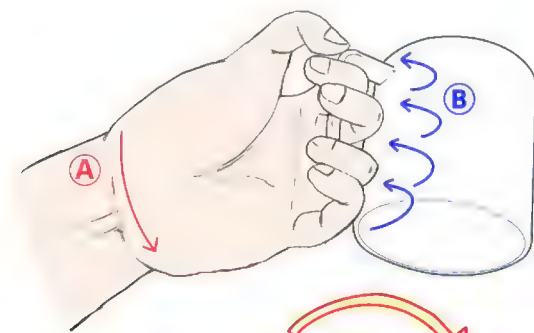
②みたいに3ブロックそれぞれが
バラバラの向きで描かれているので
各パーツが全て「分離」して見える...



この手の角度では(A)のように
人差し指と中指だけ見えるのが自然!

「親指」と「ほかの4本指」は
指の腹(下面)が向く方向が違う!

小指・薬指は
ほぼ見えない

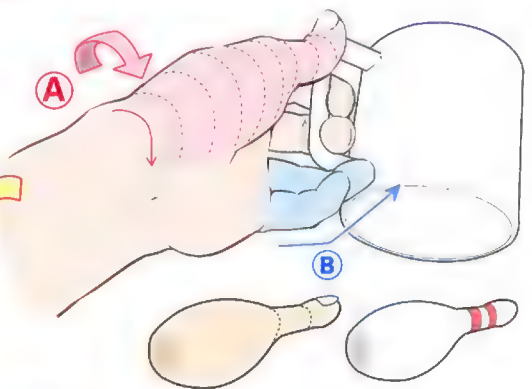


手首ライン(A)が「立体図形」を
意識できていないので、手の厚みが
感じられずノッペリして見える...

4本指(B)の曲がり方が一定すぎると
「絵的なリアル感」が無くなってしまう...



手首の
立体図形



親指(A)は点線の「丸み」を意識しながら
「ボウリングのピン型」をイメージして描く!

小指と薬指(B)は「くの字型」に
「ハンドルの下を支える」ように描く!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



頭の丸みのライン



* れみのラインに
合わせるように
毛流れを描いて
みよう

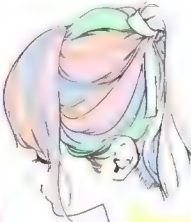


① テール部分(A)が根元から先のほぼまで
同じ太さすぎると絵が単調かも...

① テール(A)は下へ向かって
広がるようなシルエットだと美しい

② 後頭部の毛流れが髪留めに向かって
一直線すぎるので頭の丸みがパタンコに
見える...

② 生え際(B)ラインは「Wの字」にして
ジグザグ状に生え際を描くとよいかも



* 上のように↑
毛束をブロックと
に分けるように描くと
立体感アップ



テール
上部
は
カール
弱め

下部
は
強め

① 髪のりんかく線(A)がまっすぐの稜線すぎて
絵全体がノッパリしてしまう...

① 重力を考えると毛束(A)や(A2)は
まっすぐ下方向へ落ちるように

② ナメ後ろから見下ろす視点なので
前髪の(B)ラインは右側にふくらむのは
不自然かも...

② テール部分のカールは上部は弱め
下部は強めにすると自然に見える



* 髪の
りんかくが
ツルツル
すぎる...

髪タッチ
が雑....

* 髪の
りんかくは
毛束ごとに
毛モフッと
させると
よいかも



後頭部の
毛流れ
花のぼみ
イメージ

カールは
S字

① 後頭部の毛流れ(A)がバラバラすぎる...

① 後頭部の毛流れは
花のぼみのように放射状に

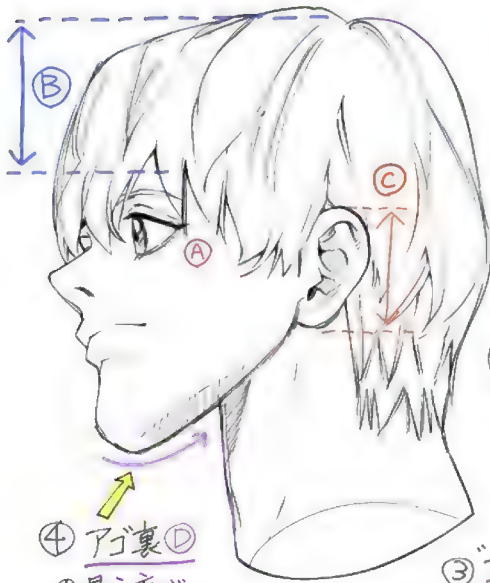
② テール部分の中に描く髪タッチが
テキトーすぎてペラペラに見える...

② テール部のカールは「S字」をイメージ



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



④ アゴ裏①の
見え方が
おかしい...

① 目の角度①が
アオリ(下から)
のアングルに/
合っていない...
(真横の目になる)

② 髪の高さ②が
長すぎて、アオリアングル
に見えない...

③ 耳の見え方、③が
「下からの見え方」になってない



① 下から見る目
は①みたいに
「下まぶた」が
「へ」字になる。



② アオリ視点(下から)
だと髪の厚み②は
うすく(幅がせまく)
見え方がリアル!

③ 耳の「タテ幅」を短くする
とアオリアングルに見える。
(③のように)

④ アゴ裏①は
「細長い三角形」に!



④ ナメ後ろアングル
にしては、「目、鼻、口」が
見えすぎている...

① 前髪ライン①
が高すぎる...
(上にあがりすぎかも)

② 後頭部の髪
が下に行くほど
「長くなると」
バランスが良くない
かも...
(個人の好み)

③ 首ライン③が
直線すぎる...



① アゴとつむじを
むすぶポイント①
が高く出るように
描くとバランス良い!

② 首元の髪が
(下に行くほど)
短くさせると
男性の清潔感
がアップ!

③ ③からの
首スジを少し
「く」字にするリアル。

④ 鼻や口は
「顔面の中央」にあるので
見えない方が自然な
角度もあると意識しておこう!



① かなり下からの
アングルなのに
「目と耳のタテ幅」
が大きすぎる...
(①みたいに)

② 口の角度②が
顔の構図に
合っていない...

③ アゴ裏③が
顔の骨格を無視してる
...
(アゴの形を理解していない)



① 目も耳も
タテ幅①を
短くしよう!

※ 目の下まぶたは
鼻スジに向かって
少し上げるように!



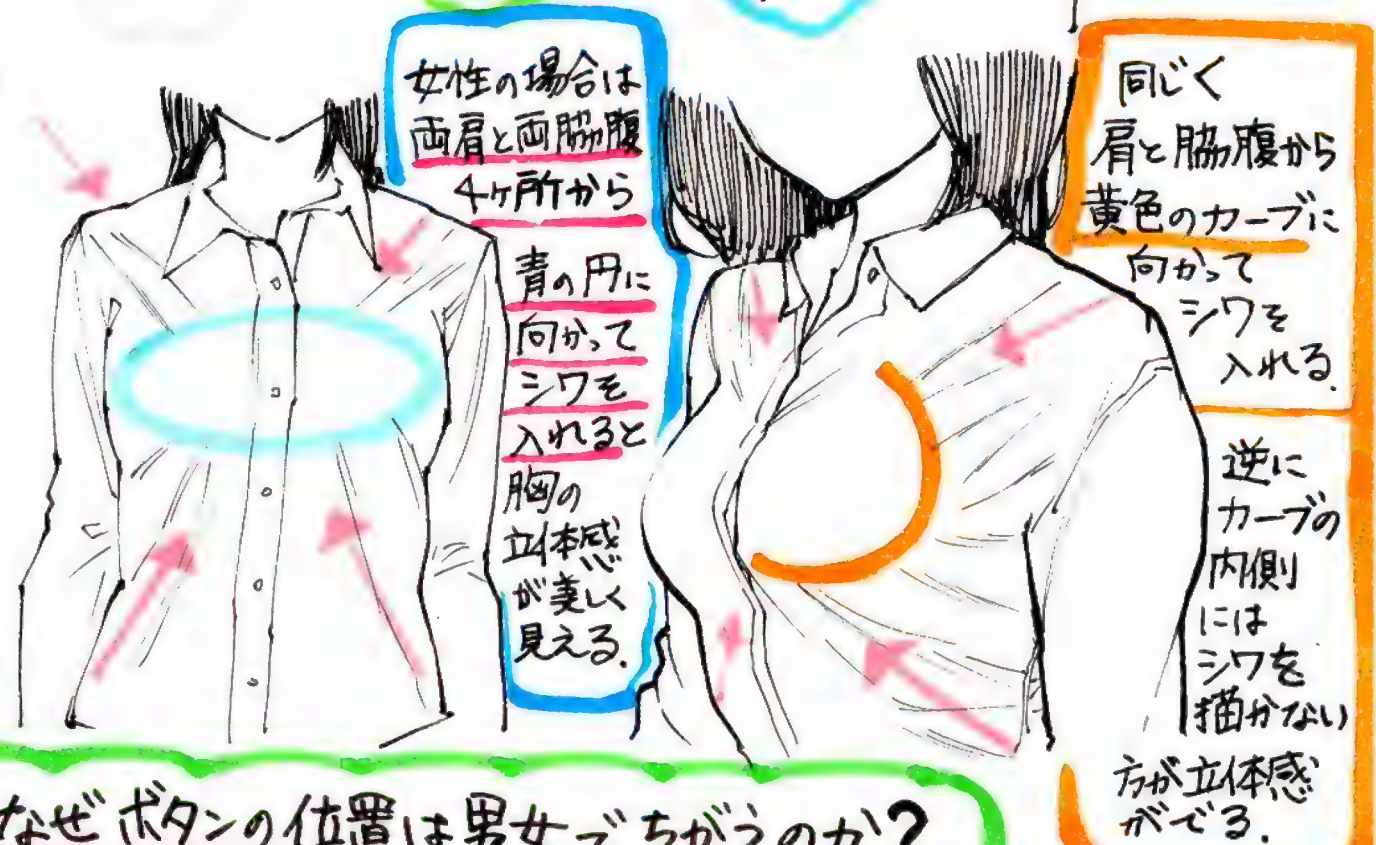
② 「顔の中心線」
②ライン上に
アゴ裏の先っぽ③が
合うように考える!

③ 「アゴをつくる面」は①②③の3面、でできている!

男の絶対領域らしいシャツの腕まくり4タイプ



女性シャツの場合

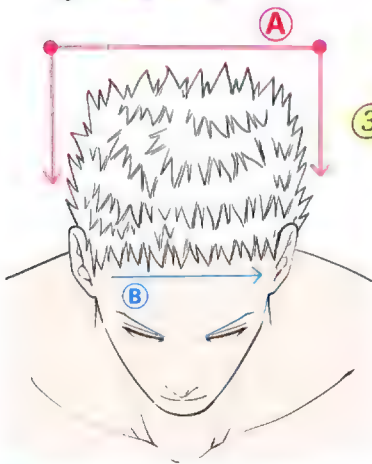


★なぜボタンの位置は男女でちがうのか？

- 昔のヨーロッパでは洋服は「男は自分で着るもの」なのでボタンは
とめやすい様に右側に。(右利きの人が大抵だから) しかし、
「女性生は使用人に洋服を着せてもらう習慣があったため
使用人が着せやすいように男とは逆の左側にボタンがついたらしい...

× (ダメかも..)

○ (良い!)



頭の形Aが四角すぎて不自然かも...

前髪の生え際Bラインが
まっすぐすぎてフラットに見える...

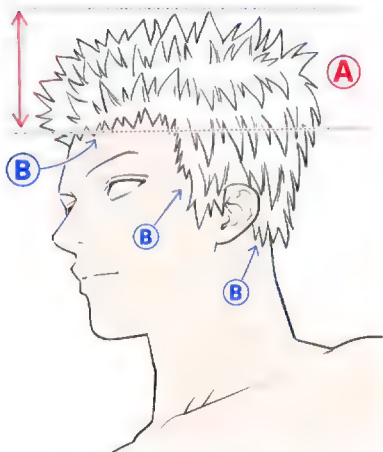


つむじから渦(うず)
を巻くように
①→②→③の順に
毛束を描くといいかも!



上から見下ろす角度では
顔全体Aが「ひし形」になるように!

Bみたく「太い毛束」と
「細い毛束」をミックスして描く!



下から見る角度にしては
頭頂部の長さAが高すぎる...

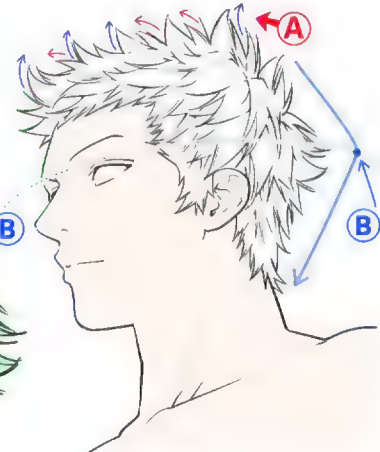
生え際Bが雑すぎて
フラットに見える...



前髪は少しツツと上に
持ち上がるとかっこいいかも!

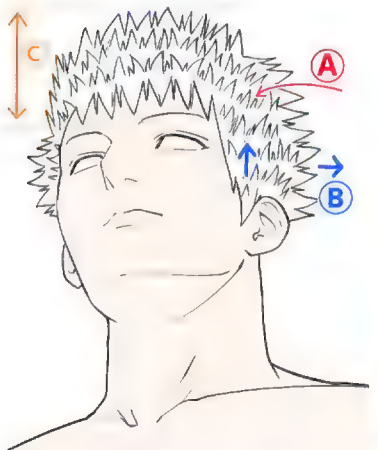
髪は太い束・細い束を
組み合わせて描く!

太い 細い



毛流れはAみたく
内カーブ・外カーブをミックスする!

目のラインBの「高さ」で
後ろ髪が「くの字」になる!



髪のタッチAが細かすぎて芝生みたい...

髪のりんかくと中の髪タッチBが
バラバラになる...

Cの高さが長すぎるかも...



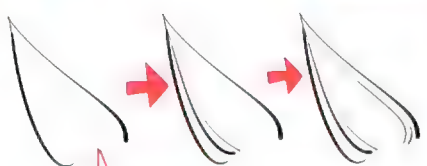
前髪は「湯女(か)のぼる」感じに
上へゆるくカーブするように描く



前髪の生え際Aは
中心へ向かうように「M字型」に!

髪のタッチBは詰め込み過ぎない!

下から見る角度なので
Cの高さは「うすめ」になる!

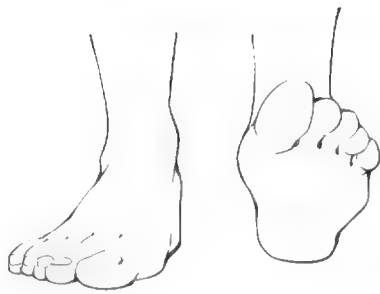


綺麗な「毛束感」はこんな感じで描く

①内股になる足



②歩き出す足



③上から見た脚



④正面からの足



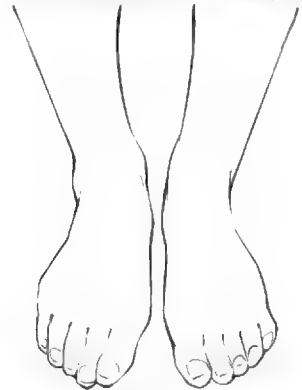
⑤歩くときの後ろ足



⑥重ねた両足



⑦少し上から見た足



⑧ナナメの歩く足



⑨正面の足元



⑩横からの歩く足



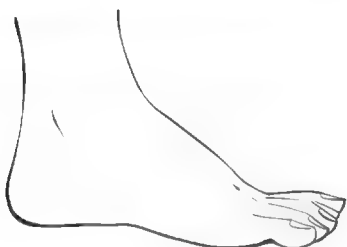
⑪伸ばし気味の足裏



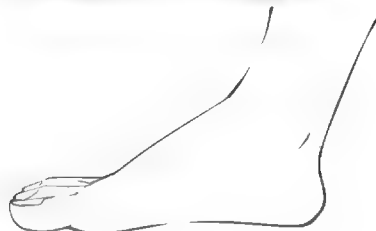
⑫足の裏



⑬外側からの横足

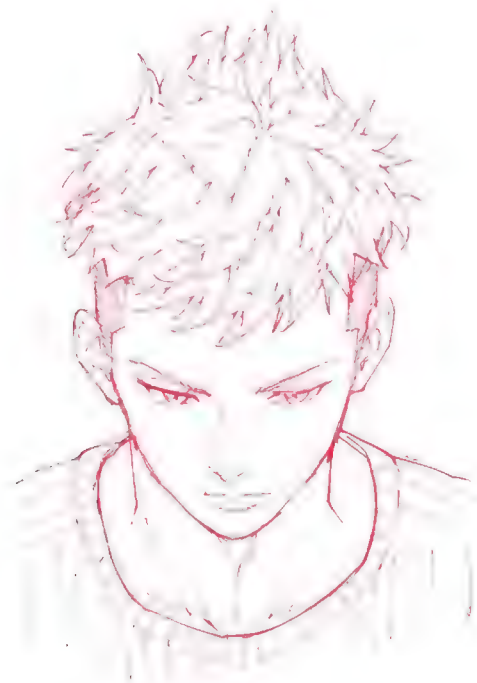
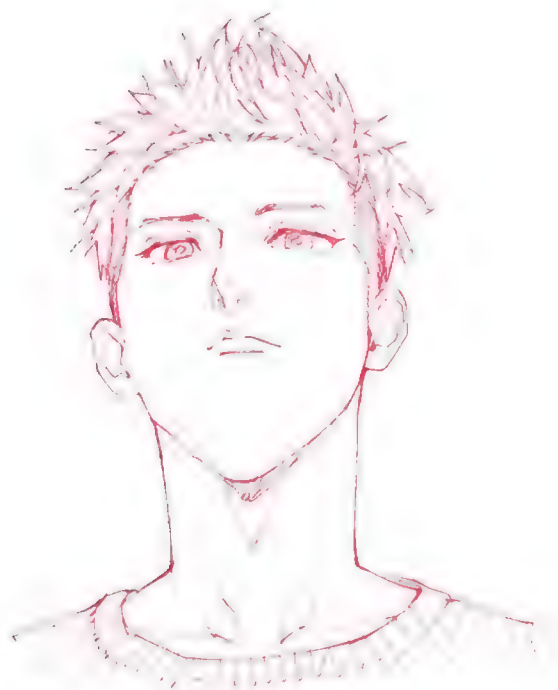


⑭内側からの横足



⑮正面へ向く足



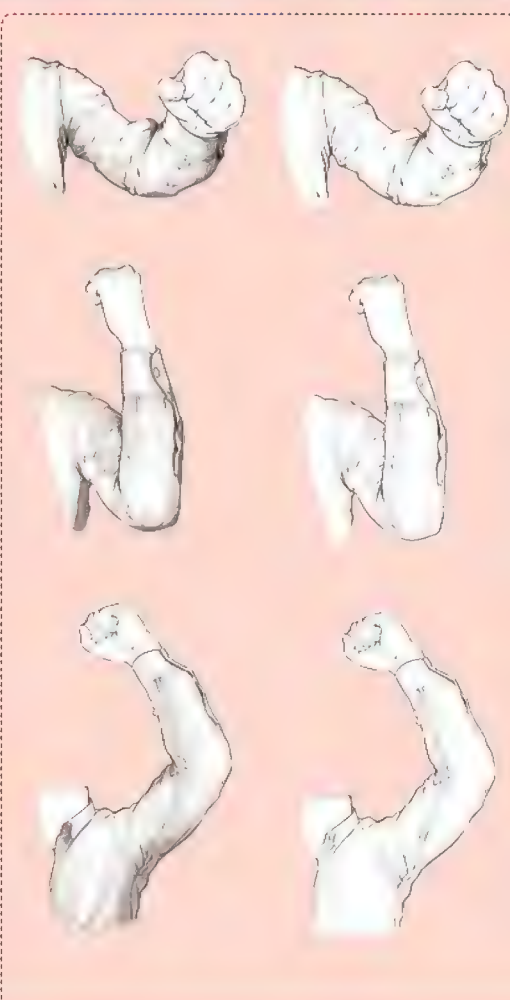
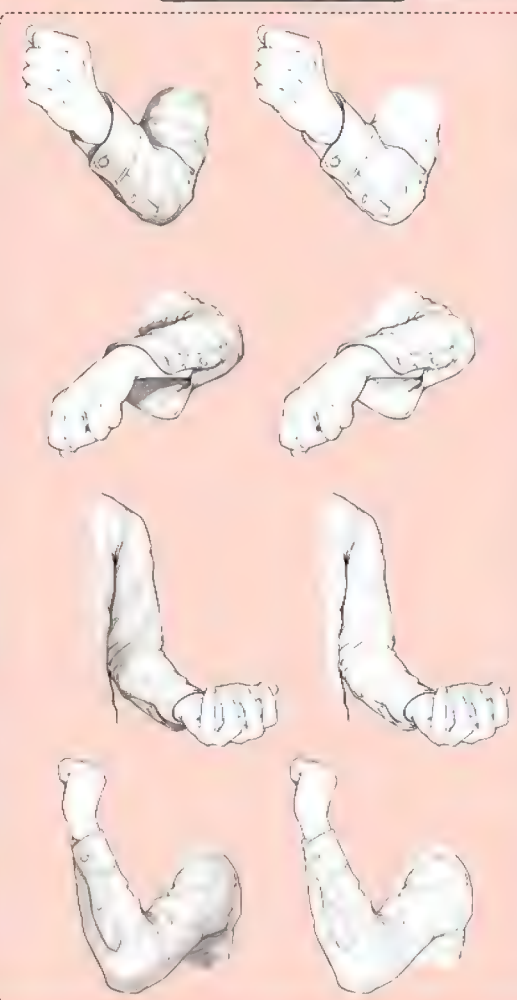


シャツ用「色塗り練習シート」

そでの色↓



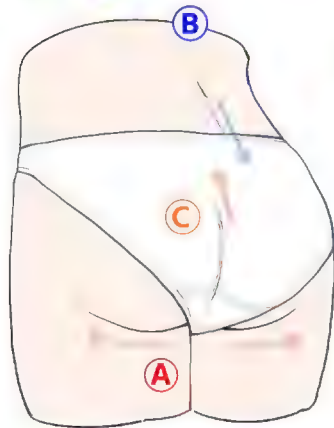
今回の図解はPIXIV BOOTHで販売している「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の
 しっかりとペンで「線画」オールワンブラシで「色塗り全部」を使用して作画しています！



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

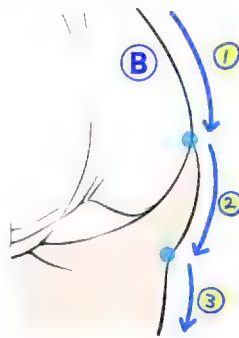
※「下着の食い込み」
を比べてみよう!



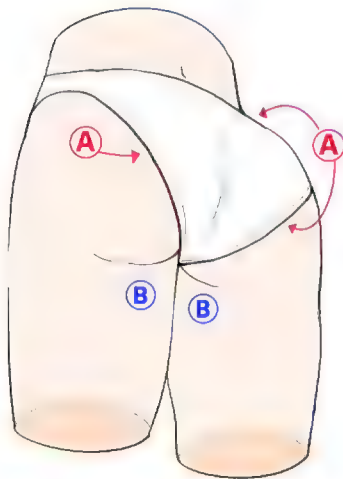
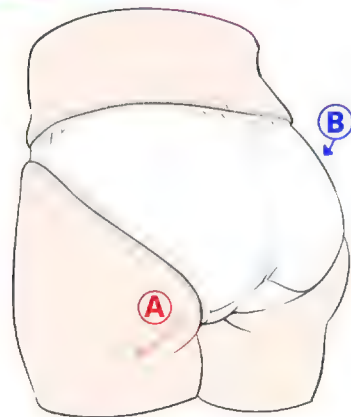
- ① ヒップライン(A)が真横方向すぎるかも。。
- ② 背中中心(B)とパンツのシワ(C)がズレているので不自然に見える。。

✕

○

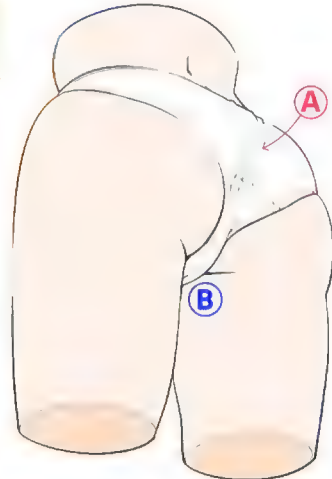
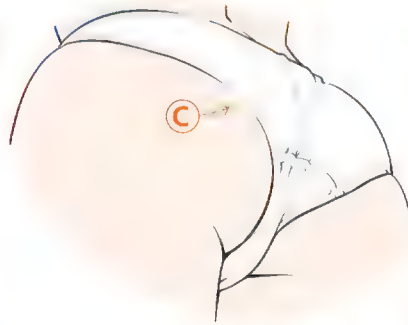


- ① ヒップライン(A)は「ナナメ下方向」へスーッと描くと柔らかいお尻に見える!
- ② お尻のりんかく線(B)は「ふくらみ」が「3段階」になるとムッチリ感アップ!

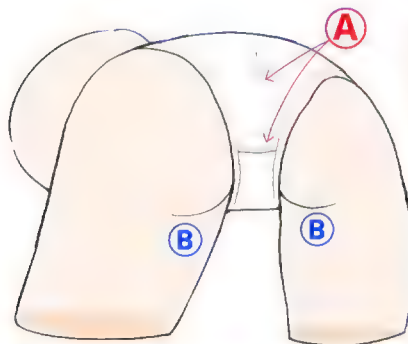
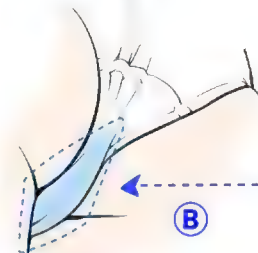


- ① 下着ライン(A)の線画がブレているのでお尻が固く見える。。(ブレないことが重要)
- ② アオリ視点(下から見る角度)なのにヒップライン(B)が下向きのカーブで不自然かも。。

※C部分の線画を飛ばすと立体感アップ!



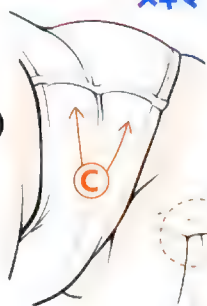
- ① 下着の(A)部分にシワを描くとより「セクシー度」がアップする!
- ② 股間(B)部分は三角形にせず、「ひし形」を意識するとリアルに!



- ① 下着のつなぎ目の線(A)が単調すぎて下着やお尻に「丸み」を感じない。(もっと「線の強弱」に重点を置くこと!!)
- ② このお尻のアングルに(B)の「丸みの線」は不自然。(○パターンと比較してみよう!)

下着の太ももの「スキマ感」

三角形のスキマ



- ① (A)部分に「スキマ感」を描くとよりセクシー!
- ② (B)部分にも「三角形のスキマ」を描くとさらにムッチリ感がアップするかも!
- ③ 下着の「つなぎ目(C)」を丁寧に「線画をなじませる」こと!

ショートヘアの描き方

逆に
前髪を
浅めにつくると
少し昔の
ヘアスタイルっぽい
感じにも
なります。



前髪は深めにつくことで
今風なオシャレ感が
でると思います。

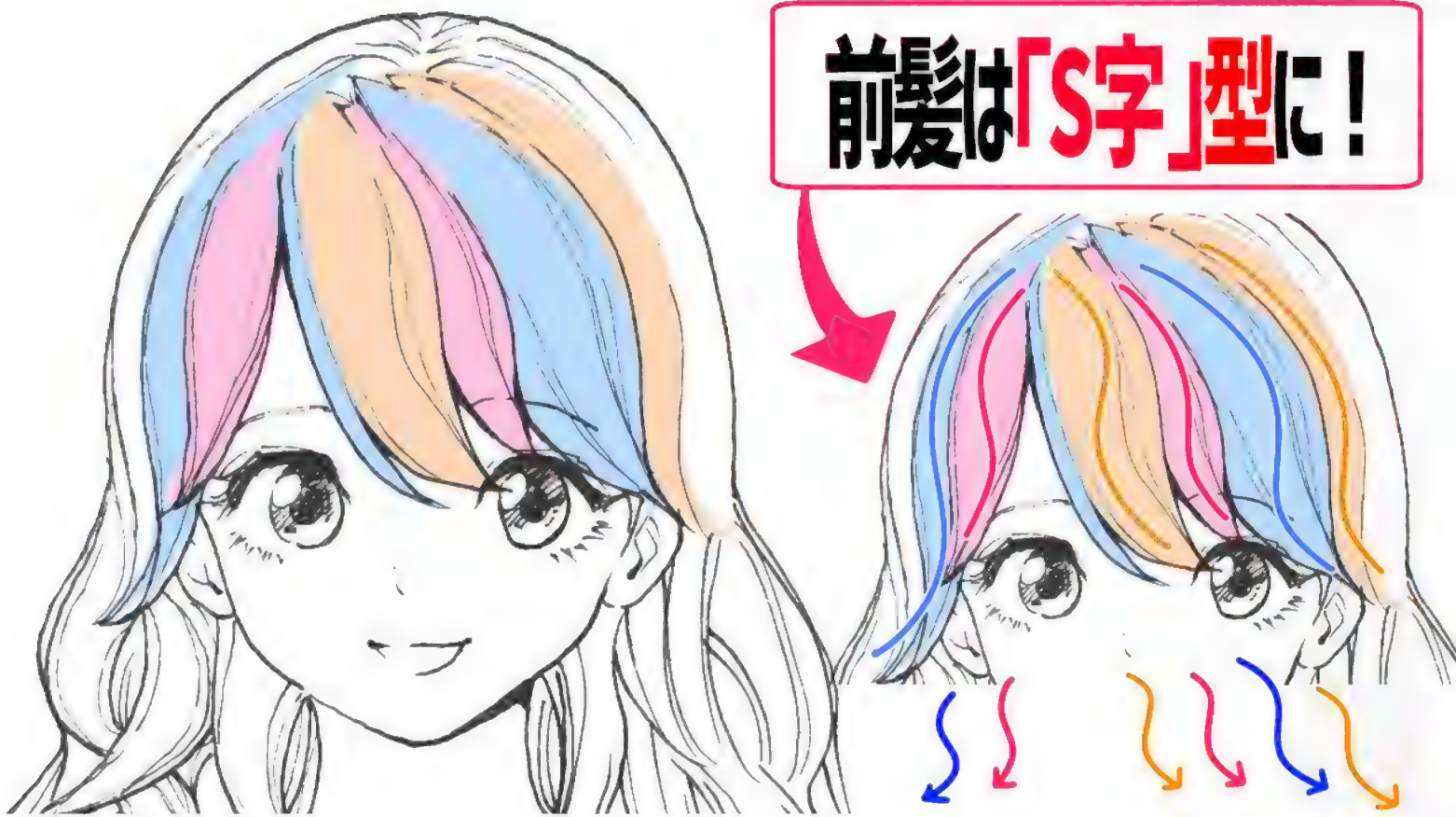
髪の毛の
ふくらみの
トップが

鼻の高さくらい
にすると
バランスの綺麗な
ショートヘアに



首すじに髪の毛が
かからず、スッキリ
させるとキュートな
ショートに見えます!!
(首すじがモツサリと長いと
清潔感が下がるかも
です!!)

前髪は「S字」型に！



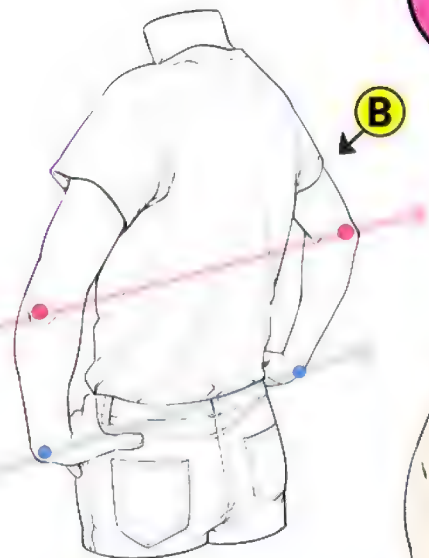
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

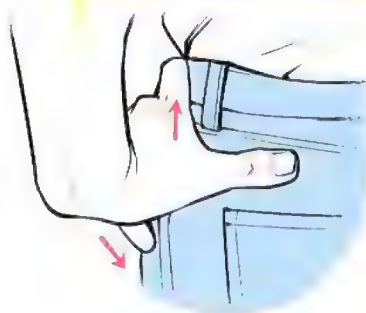


① 手が腰をつかめてないので不自然かも...
(指の位置が定まっていなくてテキトーに見える)

② 奥側の半袖の中Aが見えるのはアンゲル的におかしいかも... (腕の向く方向に注意!)

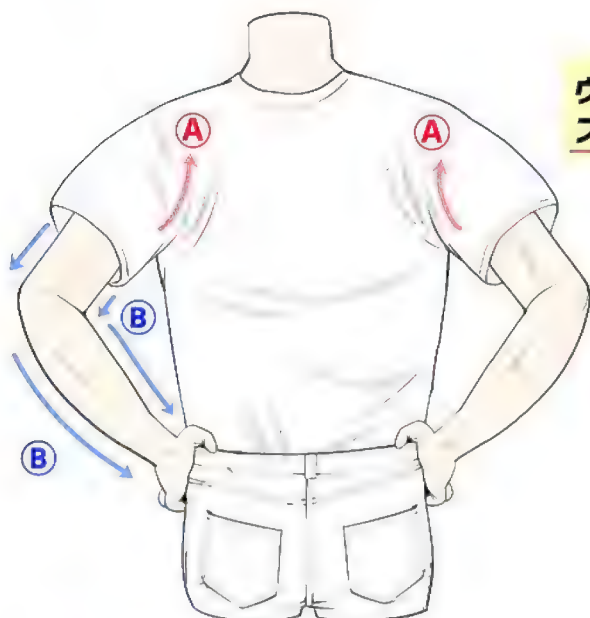


※人差し指を上へ
小指は下に下げるように!



① 手首の位置Aは腰から少し離れた場所にあるのがいいかも!

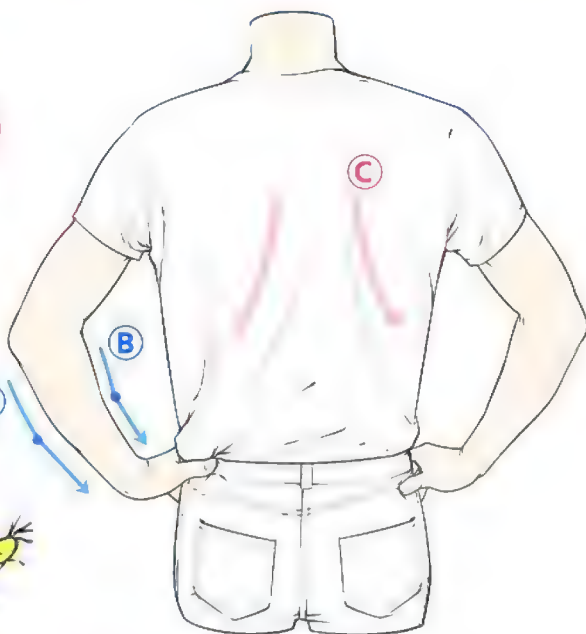
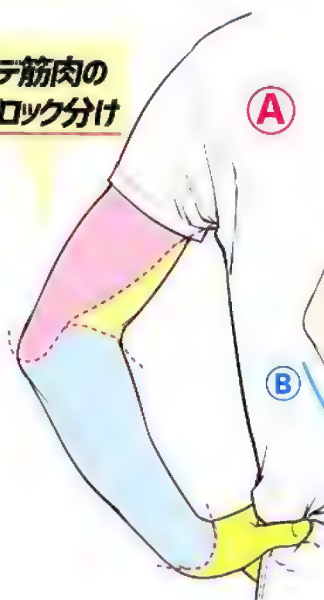
② Bみたく「左右のひじと手首」はほぼ平行な線上(パース)にあるとバランスがいいかも!



① わき部分のシワAが「ハの字」になりすぎると腕を後ろに引きすぎて見えるので不自然かも...

② 腕の線画Bが「単調なライン」すぎるのでもっとカーブと直線を組み合わせるといいかも!

ウデ筋肉の
ブロック分け



① 後ろから見た腕の筋肉はAみたいにブロック分けすると立体感がつけやすい!

② ひじ下部分の腕Bは直線に見えて実は「微妙に曲がったり」しているのでそれを理解すると腕が上達します!

③ 背中中のシワCは「ハの字」になるように!



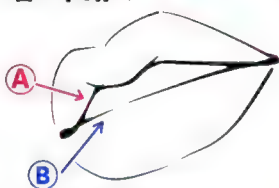
※わきのシワは
三角形の集合体を
イメージする!



上から見た
上唇の形は「M字」

くちびるの形を理解しよう！

唇のりんかく



上ライン①は「M字」
下ライン②は「まっすぐ」

唇の構造ライン

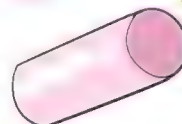


くちびるの「丸み」のカーブに沿って
「光のツヤ」を描くと自然です。

ツヤの形



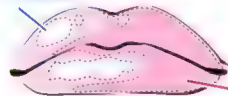
下唇の形は
円柱をイメージ！



【左側に光源がある場合】

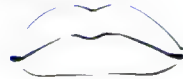


ツヤの位置



影になる位置

【右側に光源がある場合】



光

影になる位置



ツヤの位置

| 色とツヤの置く位置 | リアル風塗り | イラスト風グロス塗り |
|-----------|--------|------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

くちびるに
使用した色

①

②

③



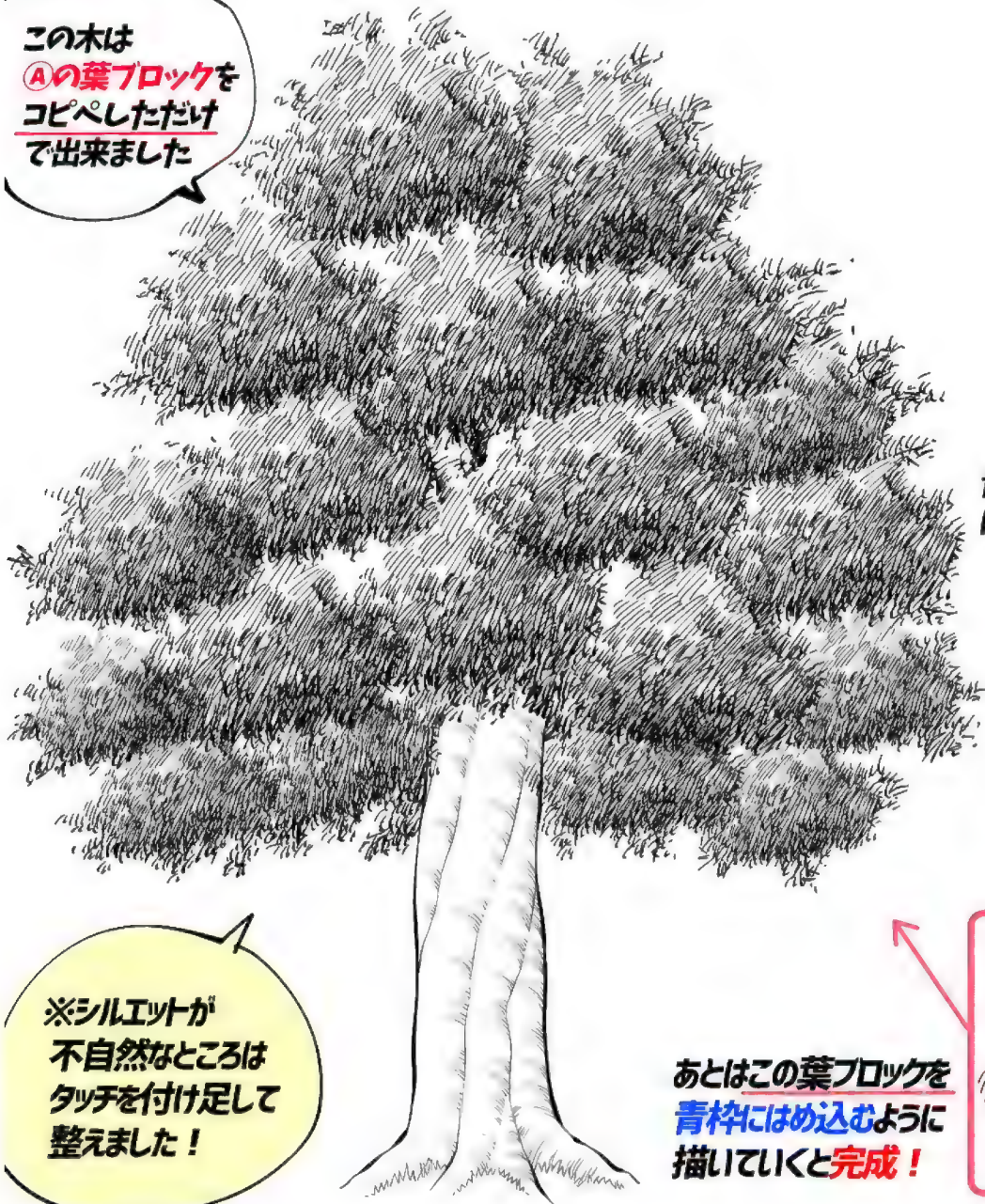


手描きの方が
時間はかかるが、
より綺麗に濃淡を
描けるかもです！

デジタル描きの人は
↑上のタッチ線を
ブラシにするだけ！

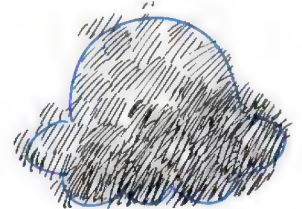
あとは青色のUFO型の中に
タッチをしきつめるだけ！

この木は
①の葉ブロックを
コピペしただけ
で出来ました



※シルエットが
不自然なところは
タッチを付け足して
整えました！

あとはこの葉ブロックを
青枠にはめ込むように
描いていくと完成！



UFOの下部分ほど
線を重ねて濃くします



青枠の中にきっちり入れすぎず
はみだして線を散らすのがコツ！



このように立体感のある
葉のブロックになる！



足の描き方「図解③」

肌色→



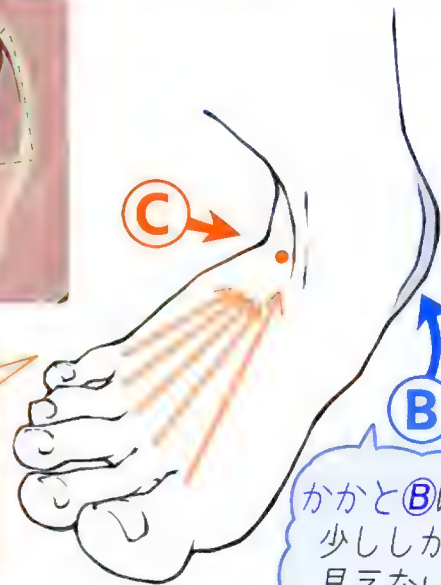
親指と人さし指の中間Bが
1番高くなる！ここで
「色の明暗」が変わる！



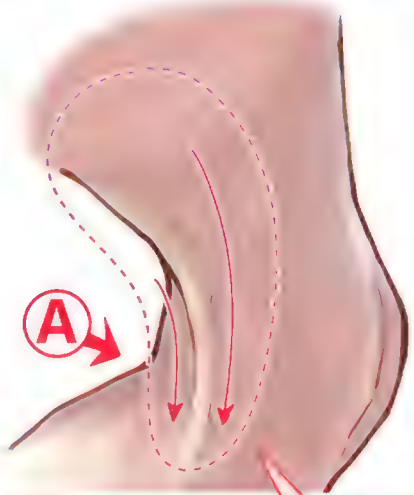
青い部分に
影を塗ってみよう！

ここに
三角形の影
を足す！

足の骨スジは
点Cに向かって
集中する！



かかととBは
少ししか
見えない



すねから親指へ
太い骨スジがある！

骨スジBを
明るめに
塗る。



1番濃い影

反射光

1番濃い影の上に
「青っぽい反射光」を足すと良い！



指の軸Aは
「S字型」

【黒靴の塗り方】超シンプル手順①～⑥

ベース色 ↓

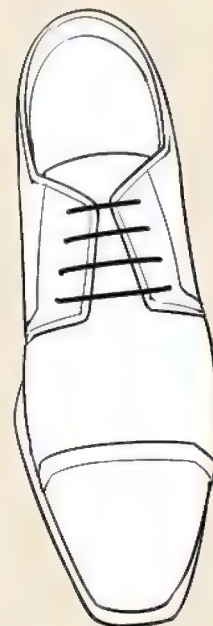
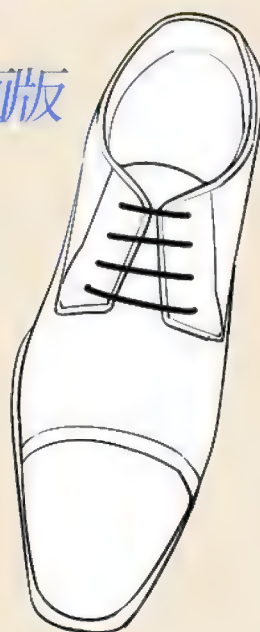


反射光 ↑

完成図



線画版



①線画はシンプルに描き込み過ぎない



②1色目のベース色を全体に塗る



③さらに濃い2色目(ほぼ黒色)を中央を空けるように重ねる



④明るい3色目を左右のどちらかに重ねる(反射光みたく)



⑤3色目と反対側に違う色味の4色目を重ねる

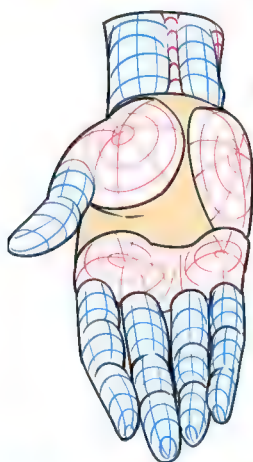


⑥白い光ツヤをタデ方向に光らせる。(ツヤは描きすぎないように)

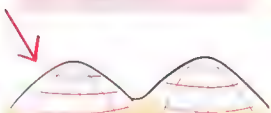
《手の塗り方—知ってる？》



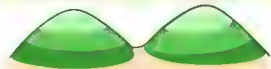
○と×
どちらが
立体感が
ありますか？



手はこんなに
膨らみや丸みがあります
このふくらみを
「山の等高線」みたいに
考えて塗ります。



※オーバーですが。手の平のふくらみを
このような山だとイメージします。



※山の下の「色が濃く」
山の上だと光が当たるので「色がすく」塗ります。

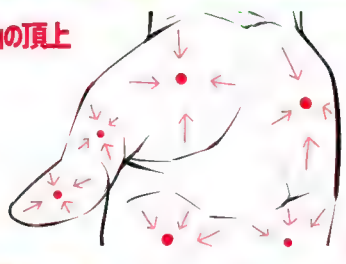


緑色で例えるなら
こんなイメージで
立体感を塗ります。

塗り方の
ポイント!!

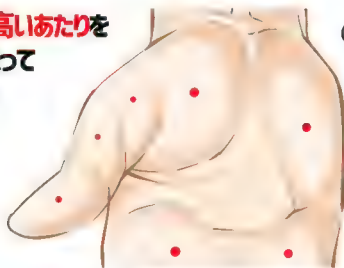


山の頂上



①手のふくらみの1番高いあたりを
「山の頂上」だと思って
赤い点をイメージする

②周りの線画から赤点へ向かって
色が明るくなるように塗ると
立体感がアップする!



頂上ポイント(赤点)が明るく
なるように色のグラデーションを
付けると自然な塗り方に!

塗り
手順



肌色の使用色



手順は影色を置く→色をほかす→より濃い影色を置く→ほかす→その繰り返し

チョキの
人指し指は
手首に対し
垂直(90度)
それを基準に
中指を
30度ほど
かたむけ
ると
自然な
チョキに!!

「グー」とちがい
指を2本上げること
によって、手の平と
他の3本指の間に
「空間」が空く。
この力の抜け感が
自然なチョキ。

「グー」と同様に
手は扇形(アーチ)
でできている。

他の指に比べて
「小指」はけっこう曲がっている
(そっている)

指先から手首にかけて
「く」の字になっている方が自然。

×
まっすぐ
すぎる
「パー」は
逆に不自然かも
しれない。
ピーン...

「手の色の塗り方」 6パターン

使用した色



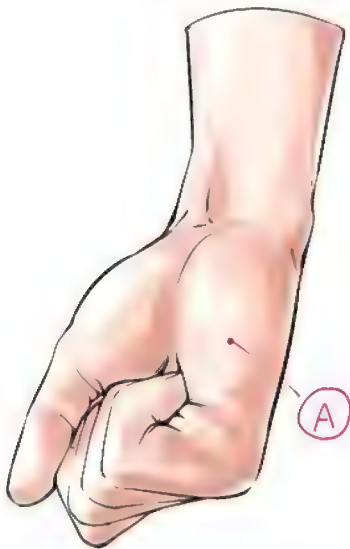
①のような「ふくらみの頂点」
になる部分を明るくするとOK



指が重なる部分②は
ガッツリ濃い影に
するとよいかも



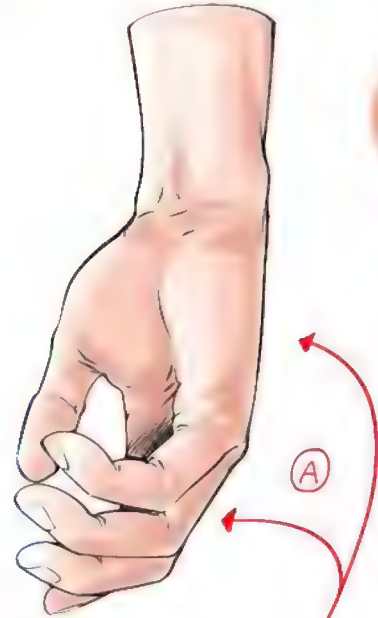
指が折れて
面が下を向く部分
(③のような)は濃く



①のようなふくらみ部は
中央を明るくさせると
立体感がキレイかも



影色は全体よりも
左右どちらかに絞って
ぬるとメリハリつく



影の一番濃い側①の
キワに白(光)をプラスすると
立体感アップかも

× (ダメかも..)



- ① (A) みたいに 肩の高さが左右同じすぎ...
- ② 服のシワ全体 (B) が 横方向ばかり...
(上下にかかる重力感が無すぎかも)

○ (良い!)



- ① ほおをつく側 (A) の肩を 少し下げる!
(逆に (B) 側は 少し上げるように)
- ② 胴体のシワ (C) は 上下方向が良いかも!

肩の位置を
見比べよう!



- ① ナナメアングルだと (A) の手は
「顔に密着していない」のでおかしいかも...
- ② 肩 (B) が ナナメに降りすぎて、
「体の厚み」が うすぺらくなる...

この角度だと
(A) の手は
指が奥へいくので
見えない!



(丸い)
肩には関節が
入っている
イメージをもつ!

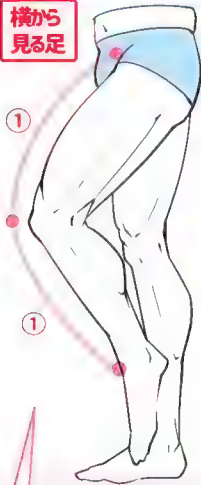
- ① ナナメ構図では 面ひじのパス (B) を
そろわせるとデッサンが 自然になるかも!
- ② 服の首まわり (C) は 丸くしすぎない方が
このアングルには合うかも!

ひざの描き方《男性のひざ編②》

肌の使用色↓



横から見る足



「ひざ上とひざ下」は1対1の比率が自然!



ひざ裏の青い部分があると立体感がプラス!

足の立体感が分らない時は筋肉ごとにブロック分けすると「肌の濃淡」がつけやすい



奥の太ももに手前の「足の影」があると絵に現実感が生まれる!

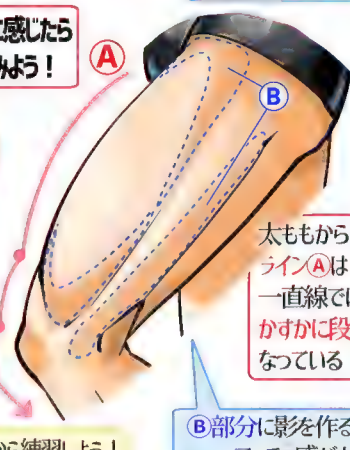


青い部分に「肌の影色」を塗ると自然と立体感がアップする! ※筋肉の凹凸や立体感が分らないうちは「メッシュ」で塗ってみて!

筋肉の構造が複雑に感じたら「風船」に置き換えてみよう!



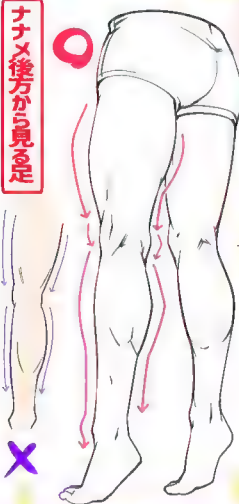
影の付け方が難しい時は「筋肉1個1個」を「風船」に例えてシンプルな塗りから練習しよう!



太ももからヒザまでのライン(A)は一直線ではなくて「かすかに段々の線」になっている!

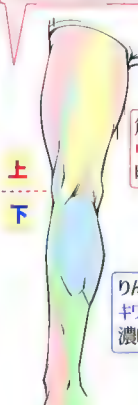
B部分に影を作ることで「マッチ」感がキワだつ

ナメ後方から見る足



×のような単調な線画にならないように注意。
○のような「筋肉の微妙なふくらみの違い」に注目!

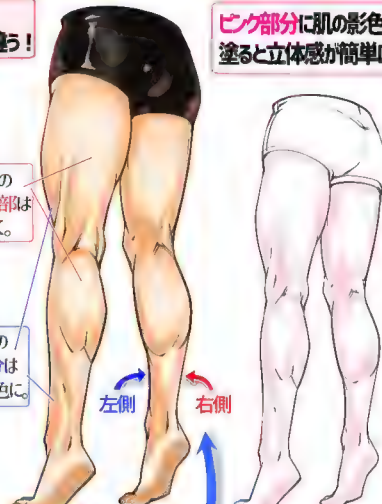
ひざ上とひざ下では「筋肉の配置」が全然違う!



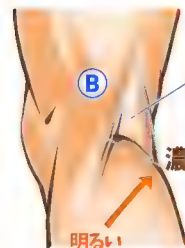
筋肉の中央部は明るく。

りんかくのキワ部分は濃い肌色に。

ピンク部分に肌の影色を塗ると立体感が簡単に出来る!

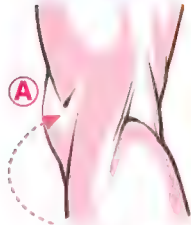


脚1本の中で「左か右」のどちらかに光源を決めて「影と光の量とバランス」を決めよう!



三角部分Bを明るく残すことでひざ裏のふくらみに立体感が出る!

輪郭線に近づくほど「肌色が濃く」なると綺麗な筋肉に見える



ひざ上部分Aに明るい色を残すとひざの立体感がよりアップする!



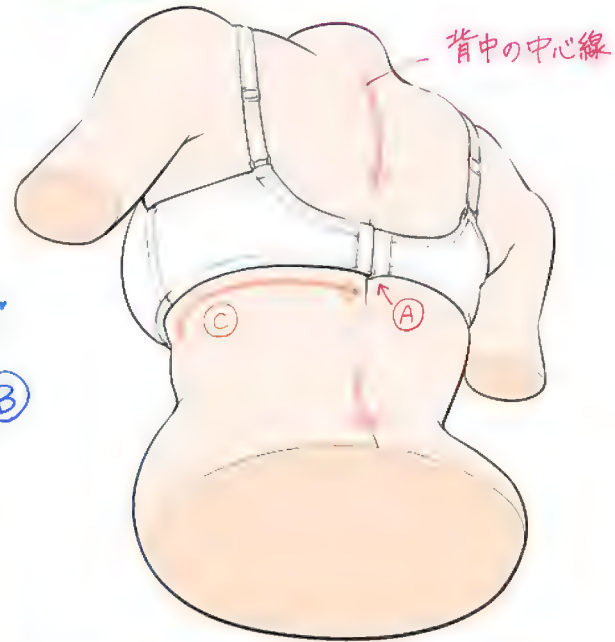
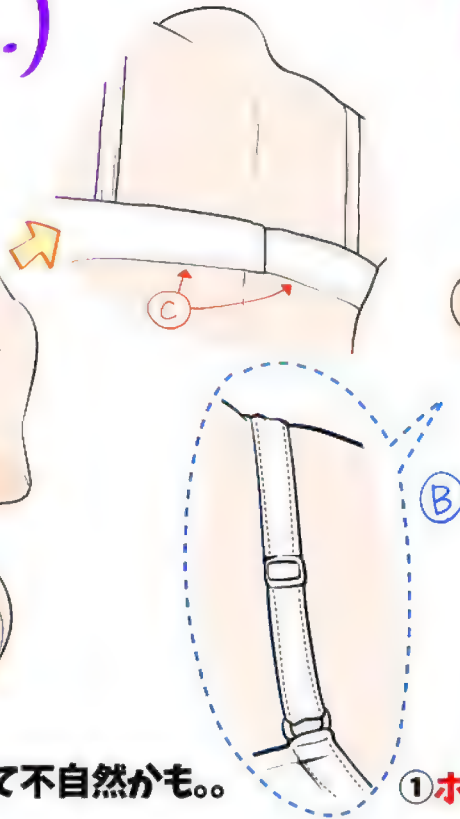
外側

内側

左右のひざのふくらみは「外側が「高く」内側が「低い」位置に来る。

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① 胸ラインAが体に合ってなくて不自然かも。。

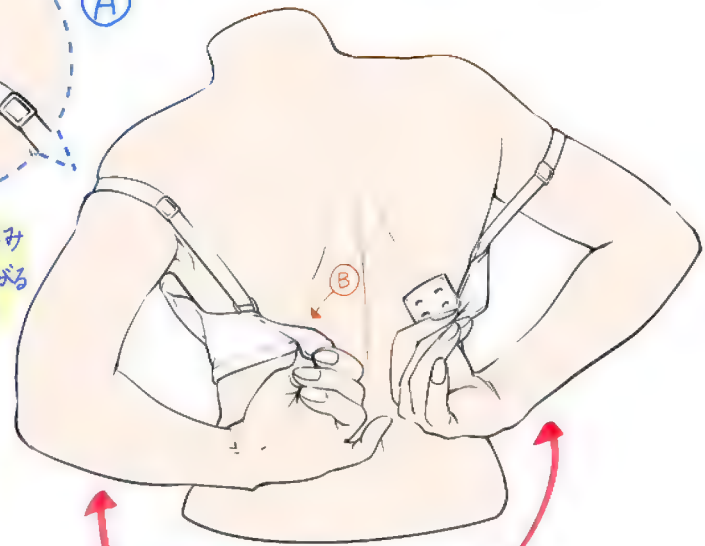
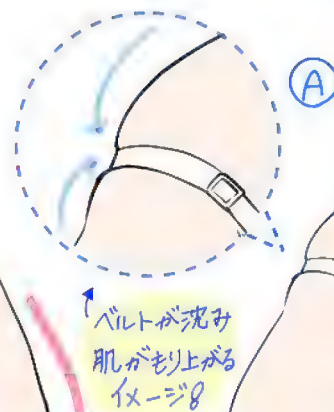
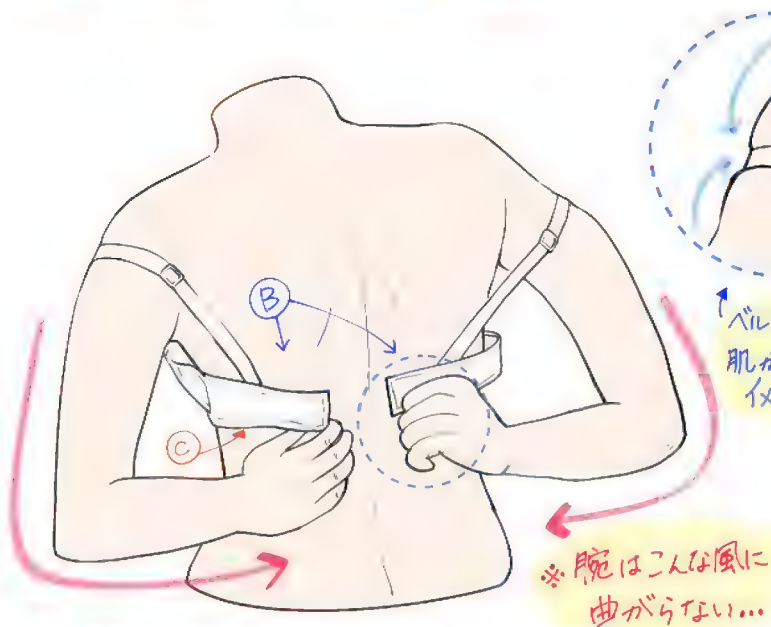
② 下着の横ラインBがまっすぐ過ぎる。。

③ 線画Cが細すぎると下着の「厚み」を感じない。。

① ホックAと背中を中心線と合わせよう!

② 細かなベルト部分Bはテキトーに描かない!

③ 下着ラインCは胴体の「カラダの丸み」に合わせる!



① 両腕が変な曲がり方をしてる。。

② ホック部分をつかんでる手元Bをもっと丁寧に描こう!

③ Cみたいに線画がブレると「絵のリアリティ」が弱くなる。。

① 両手は裏返すように描く!

② Aみたくヒモが食い込むように描くと「肌の柔らかさ」がちゃんと伝わる!

③ Bのように下着の表と裏を見せると布の立体感がアップ!

※ 講座の解説内容は「下着のデザインを決めつけるもの」ではありません。

✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)

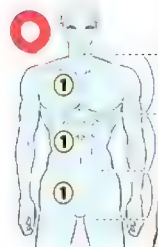


左半身(片半身)しか見えないと体の絵が単調に見えるやすい...

太ももとふくらはぎが密着するラインは「直線ではない！」

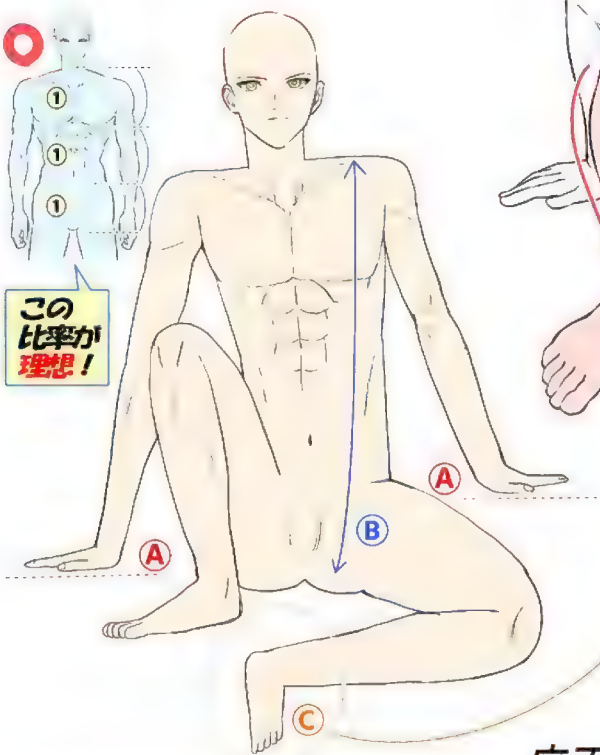


横アングルの絵でも必ず「奥側の半身」を少し見せるのが大事！

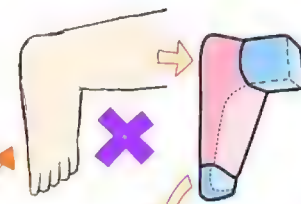


足を上から見るように！
スネ部分を「三角形」に描くことで遠近感と立体感がアッする！

足首をギュツと細く描くイメージ！



底面



地面ライン

地面ライン

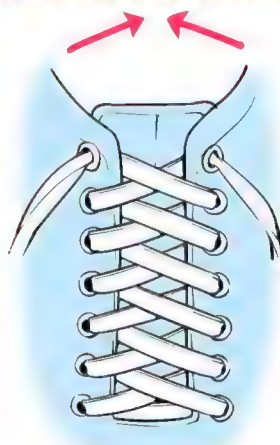
このポーズでは肩ライン①を「右上がり」に描く方が自然に見える！
(※体の左側に重心がかかるため)

「ひざからスネのライン②」は直線ではなく、少し曲げるとポーズが自然に見える！

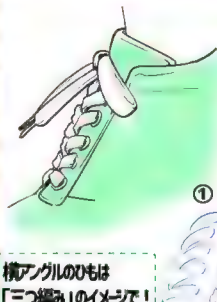
【靴ひもの描き方と種類】



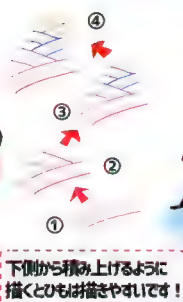
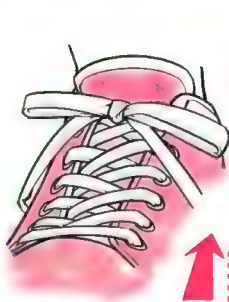
オーバーラップ結び
クロスする
ひもの見え方が
「V字」になる



アンダーラップ結び
クロスする
ひもの見え方が
「上向きのV字」になる



横アングルのひもは
「三つ編み」のイメージで！

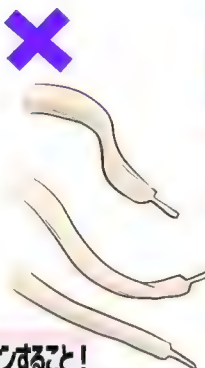
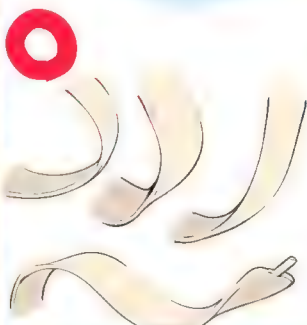
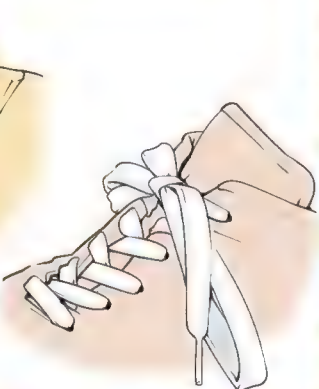
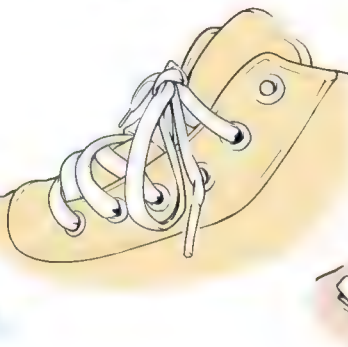
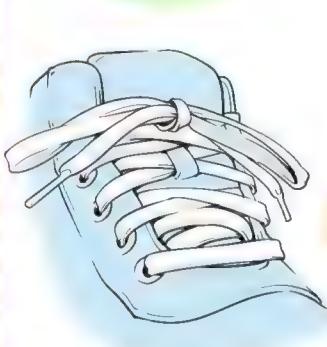
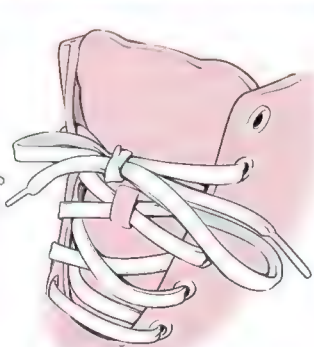
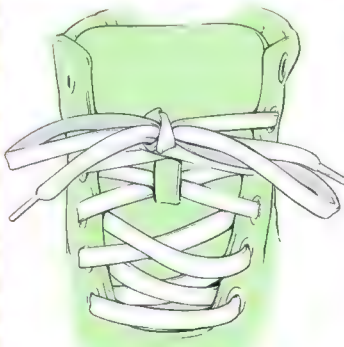


下側から積み上げるように
描くとひもは描きやすいです！

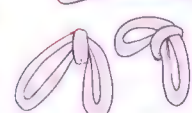


ひもの「厚み」は
必ず意識して描く！

【靴ひも結びの描き方】アングルパターン表

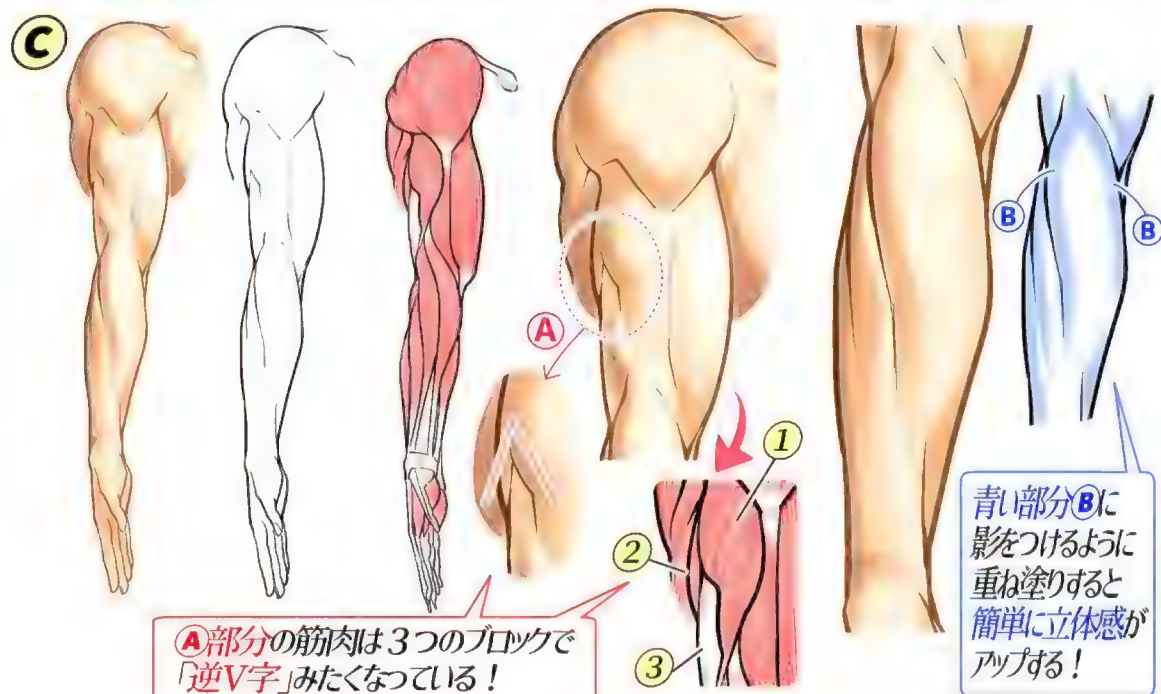
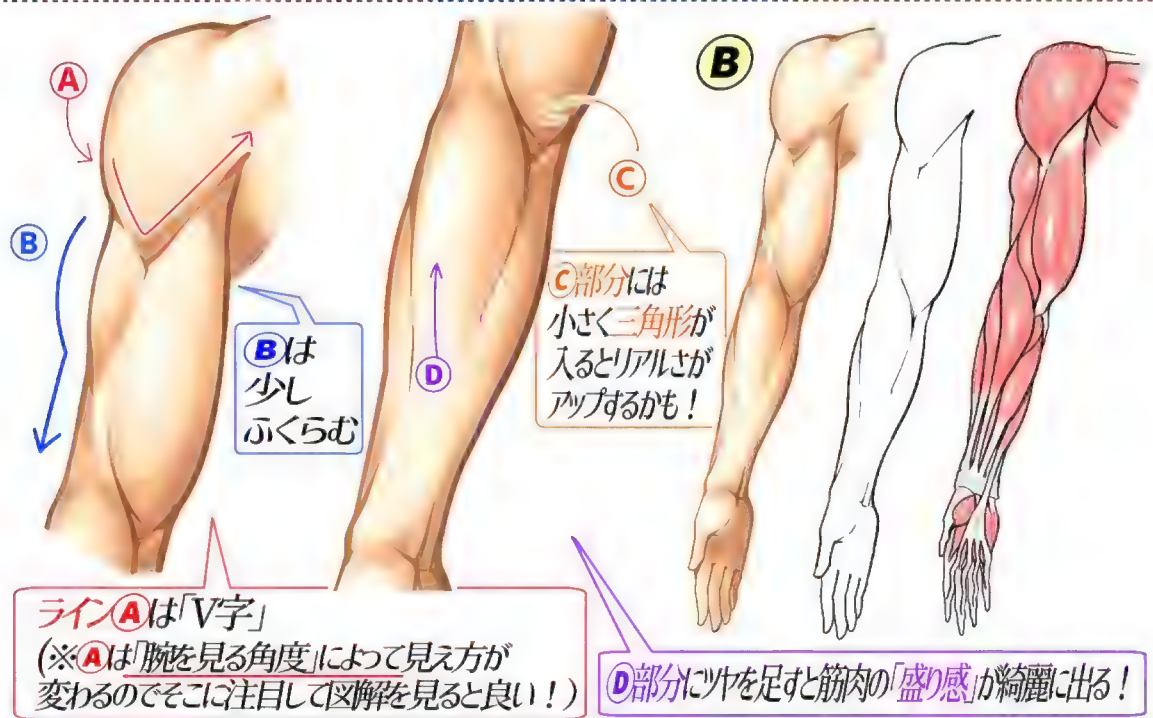
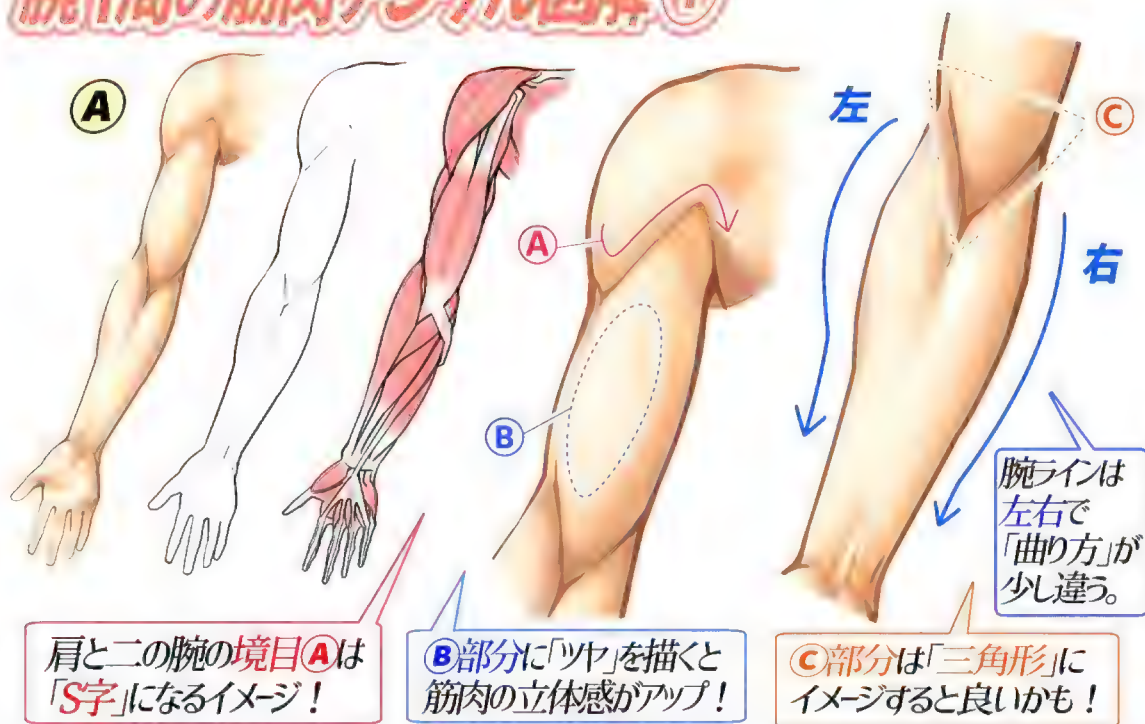


リアルに描きたい時は「ひもの結び目」に注意すること！
×のようにただの四角形っぽく描かないように！



靴ひもは必ず「平面的な立体」でデザインすること！
×のような2本線だけのノベルティ線画にしないように！

腕1週の筋肉アングル図解①



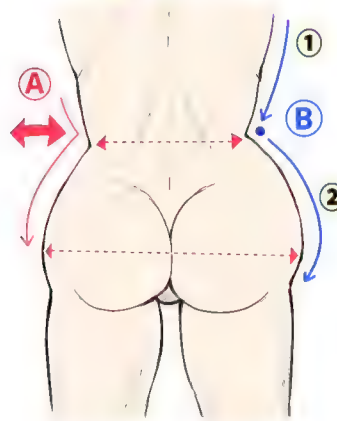


(ダメかも...)

「〇例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで観察して
どこが違うのか?」を見比べてみてね!

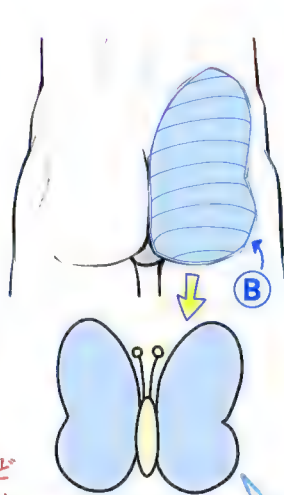


(良いかも!)

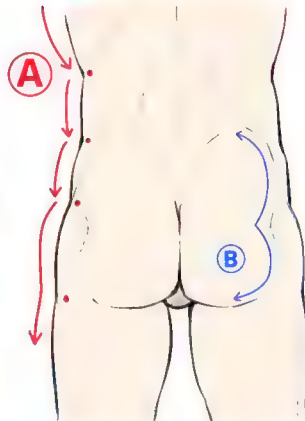


くびれの「深さ(A)」を深く描くほど
「女性的な足」に見えやすいかも

胴のりんかく線(B)が「2段変化」
しかない「筋肉質」に見えない...

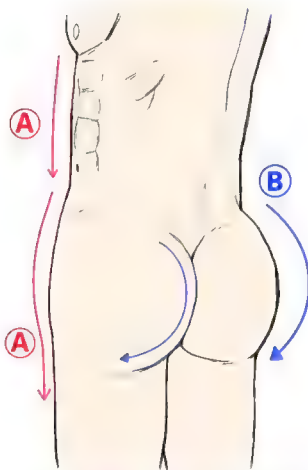


男性の引き締まった
おしりの形は
「ちょうちょ型」



胴体のくびれ点(A)は4個あり
「4段変化」くらいがいいかも!

男のおしりは(B)部分が
「3」の形になるような感じ!



胴体の線(A)に「デコボコ感」が
無すぎると「女性の絵」に
見えやすいかも...

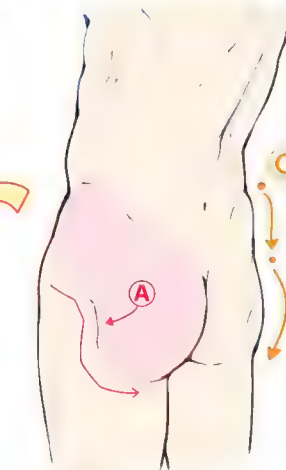
男のおしりは
「球体ではない」ので
ライン(B)が丸すぎるかも...



腰まわりの筋肉の形

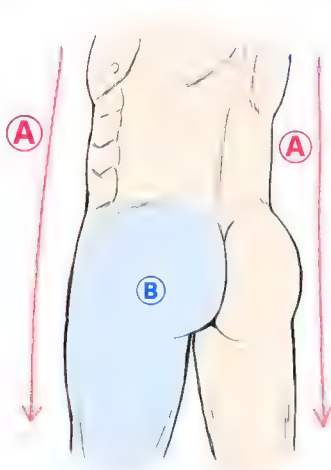
腰部分(B)は「ひし形」

おしりの筋肉(A)は
「だるま型」になるイメージ!



男のお尻には(A)みたいな
「S字型」の筋肉スジがあると
「がっちり感」があつて良い!

お尻ライン(C)は「2段変化」で
軽く「くびれを作る」とリアル!



2本の(A)ラインが「平行すぎる」と
「下から見る角度」にならない...

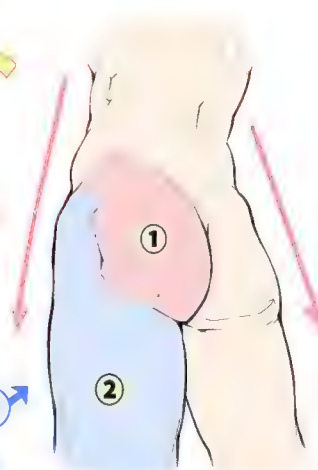
お尻(B)の筋肉のブロック分けが
意識できず「絵が単調」に見える...



下から見上げる遠近感

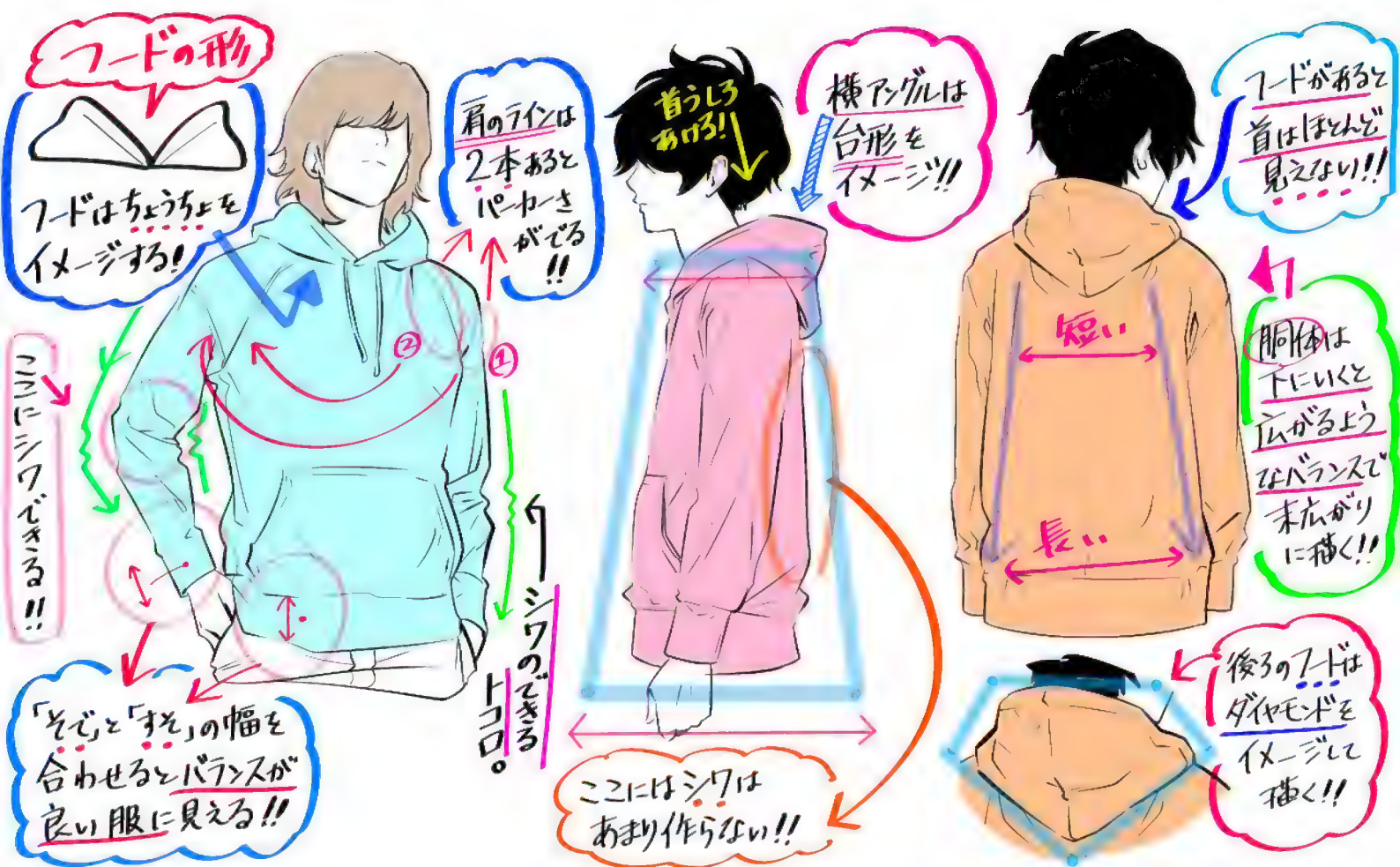
1つ1つの体パーツが
上にいくほど「小さく見える」

「筋肉の丸み」を表した
赤線のカーブも意識して描く!



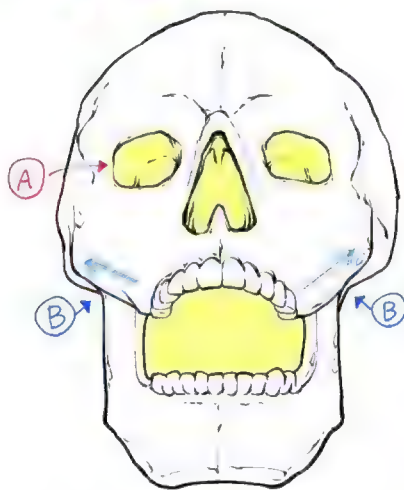
目線(A)に近い「おしりや太もも」を
オーバー目に大きく描くのがコツ!

お尻と脚(B)は「筋肉の境界線」で
2ブロックに描き分ける!



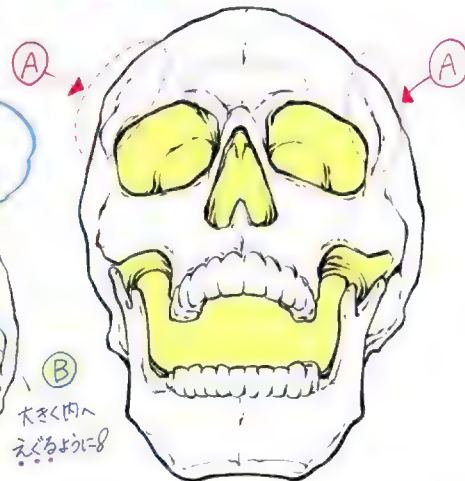
× (ダメかも..)

○ (良い!)



口を開けた
正面の骨

※ドクロっぽく
見せるには
ほほ骨が大切!!

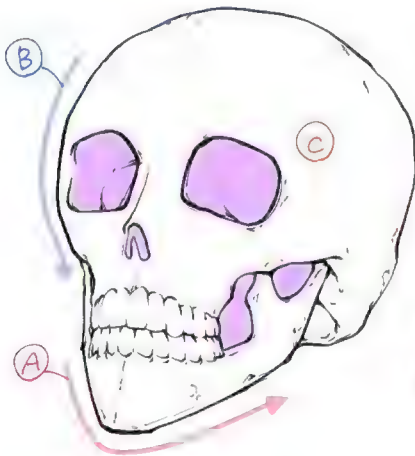


① 目の骨Aの穴が小さすぎるかも...

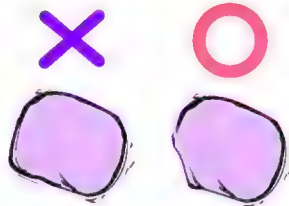
① 目の穴の外側を囲むようなA線があると立体的に!

② ほほ骨B部分がまっすぐすぎかも...

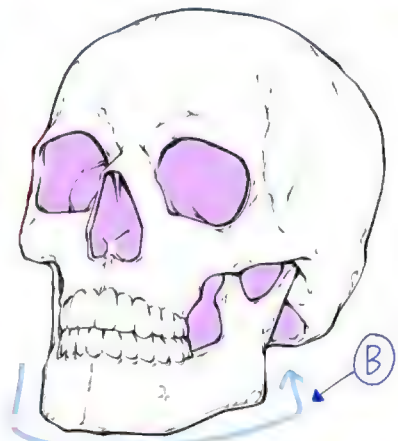
② ほほ骨Bの下部は大きくえぐるように!



ナナメ横の骨



※目の形状を
比べてみよう!

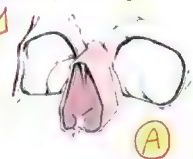


① シャープなアゴ骨AとなめらかなリンかくBは
不自然かも...

① 鼻の穴はAのような立体で考える!

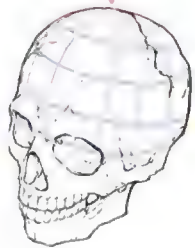
② 目の穴Cが四角形すぎかも...

② アゴ骨Bはエラをはるくらいがドクロっぽい!



ナナメ上の骨

※頭のヒビは
頭の丸みに合わせる



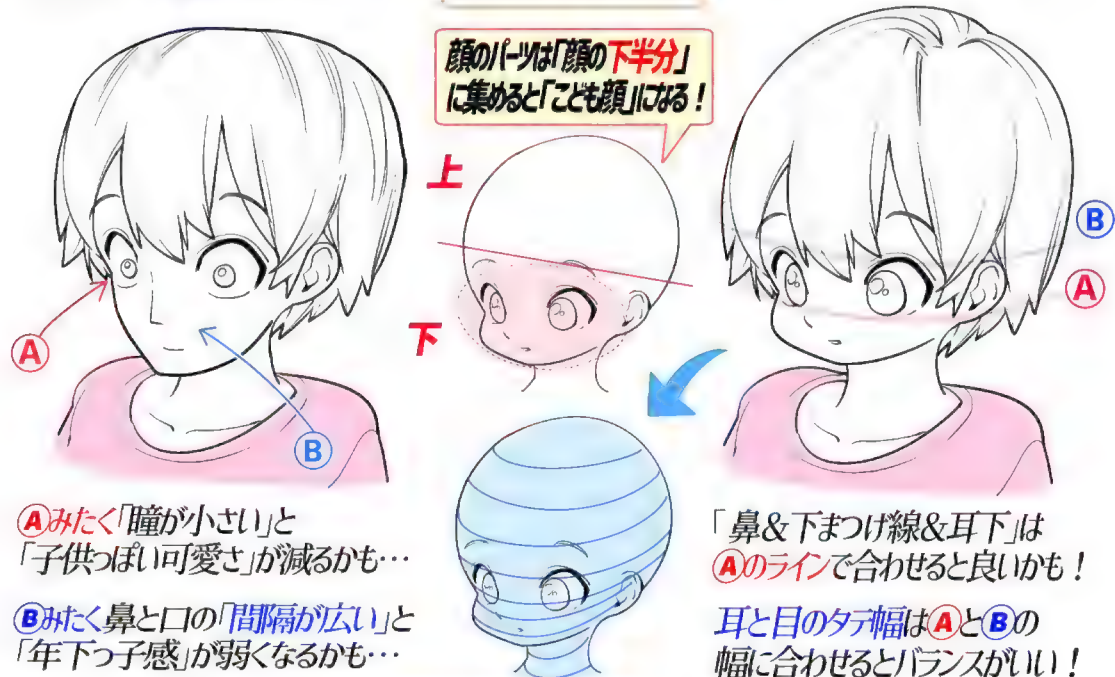
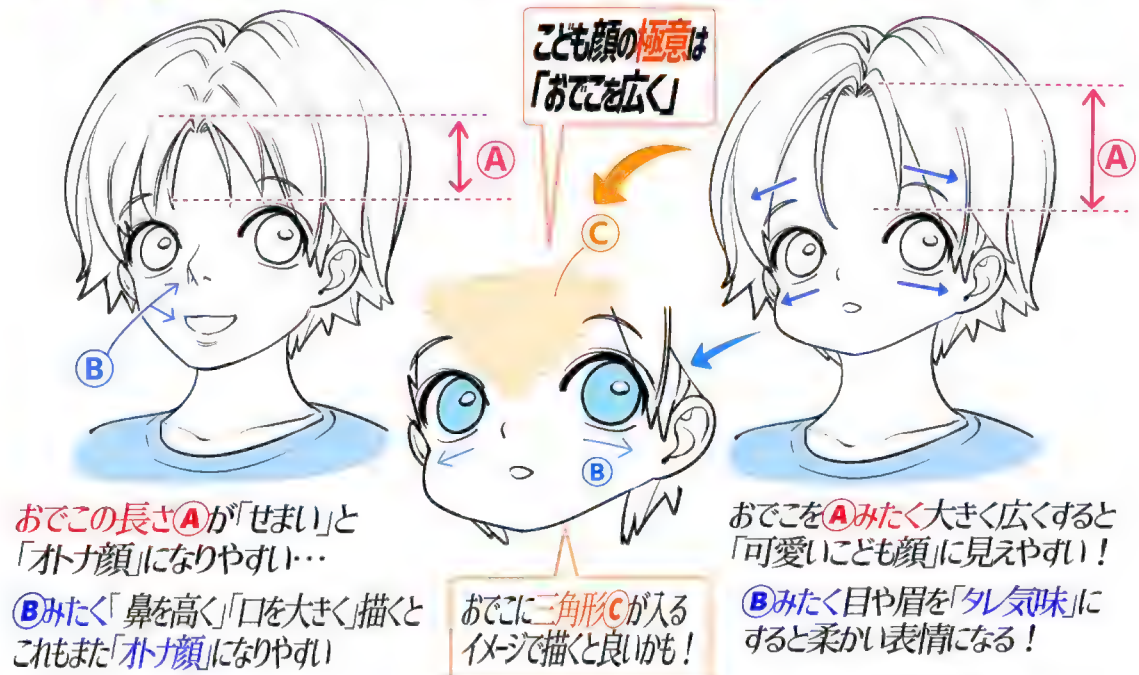
① 下アゴ骨が1体化してマスクに見える...

① 外のリンかく線は太く、中の細かいタッチは極細に!

② 目の形が不自然だとリアルな
ガイコツ感が全くない...

② Aの骨線を「逆ハの字」にする!

✕ (ダメかも..) ○ (良い!)





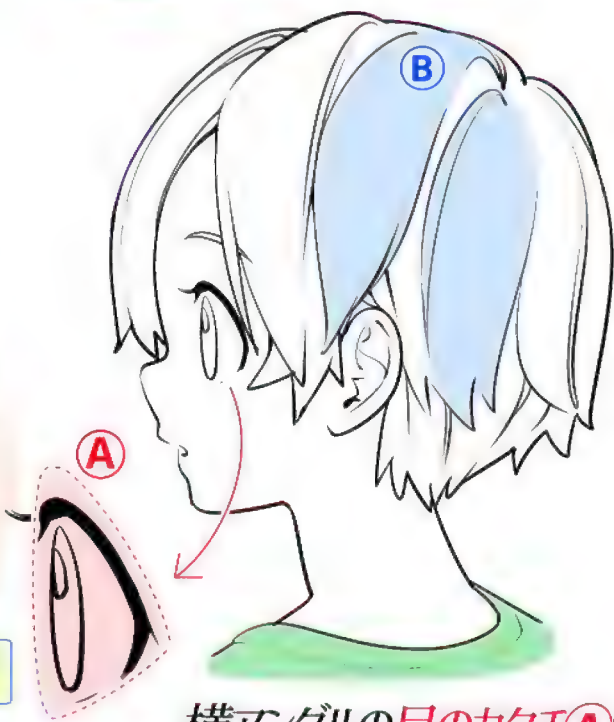
(ダメかも..)



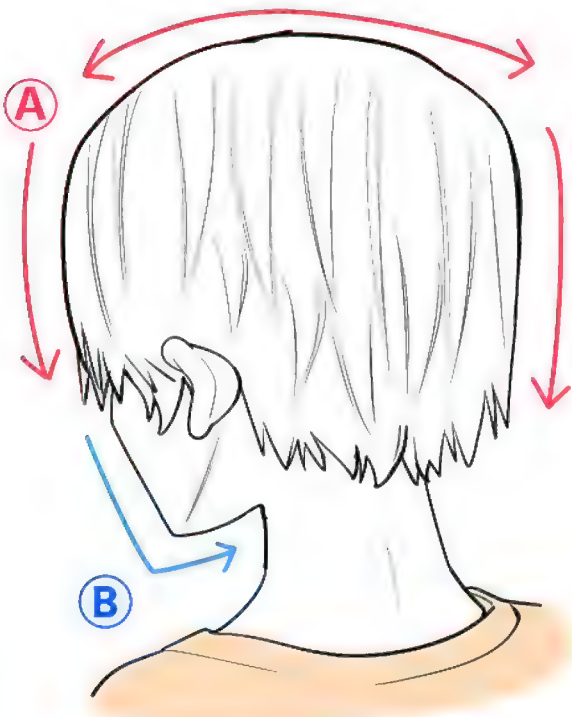
(良い!)



目や耳の見え方①が不自然かも…
髪タッチ②が直線的すぎると
「子供絵の柔らかさ」が減るかも…



横アングルの目のカタチ①は
「三角形」をイメージする!
髪の毛束②は「太め」が良いかも!

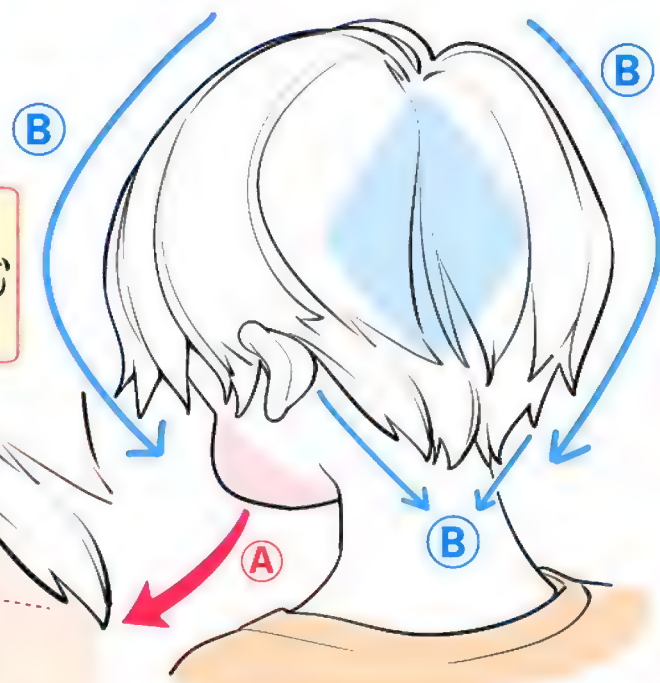


頭のりんかく①に「丸み」が無さすぎる…
あこライン②が「とがり過ぎる」と
子供の「ふにっ感」が無くなる…

顔のりんかく線は
「との字」にふくらむ
イメージで!



との字型



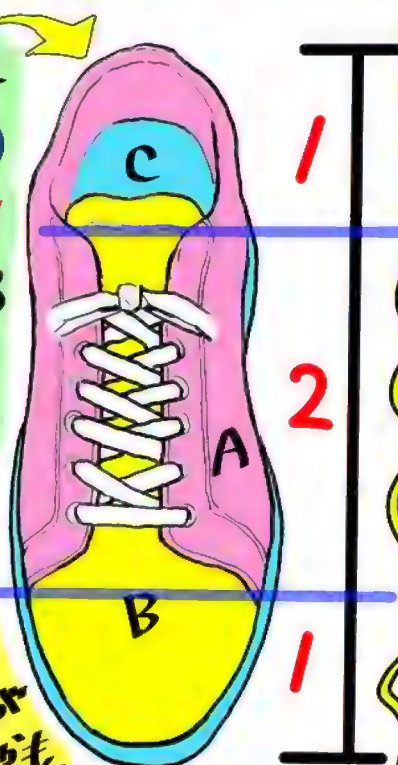
ほつぺた①には「三角形」が
入るように「ふくら」させる!

髪の形②は「ひし形」もしくは「くの字」
になる髪型がほんわかして可愛いかも!

①スニーカーの描き方

スニーカーは
①②③
 の3ブロック
 にわけて考える
 と描きやすい
 かもです!!

シューズの
比率は
 1:2:1が
 キレイかも。



***スニーカーは裸足から描こう!**



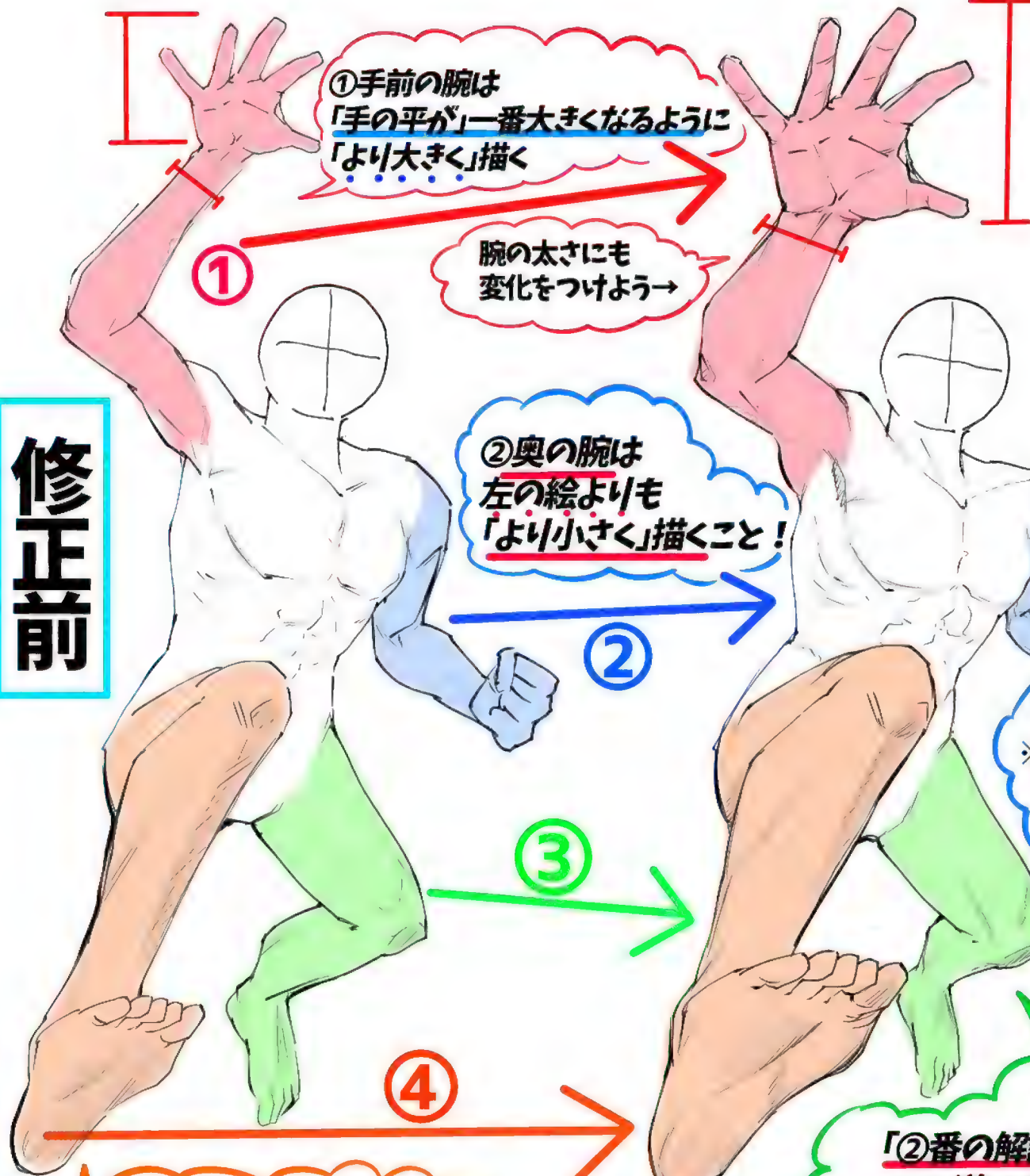
シャツの塗り方(線画練習シート)

シャツ服の使用色↓



※線画をうすくしてデジタルでレース練習したり、コピー印刷でアナログ練習に使用ください。
※この線画は商用利用できないのでご注意ください!!

修正前



①手前の腕は
「手の平が」一番大きくなるように
「より大きく」描く

腕の太さにも
変化をつけよう→

②奥の腕は
左の絵よりも
「より小さく」描くこと!

修正後

※思い切って
腕を小さく
描くこと!

③奥の足は
「②番の解説」と同じで
逆に左の絵よりも
足を小さくするように描く

④「足の裏」が
1番大きくなるように描く。

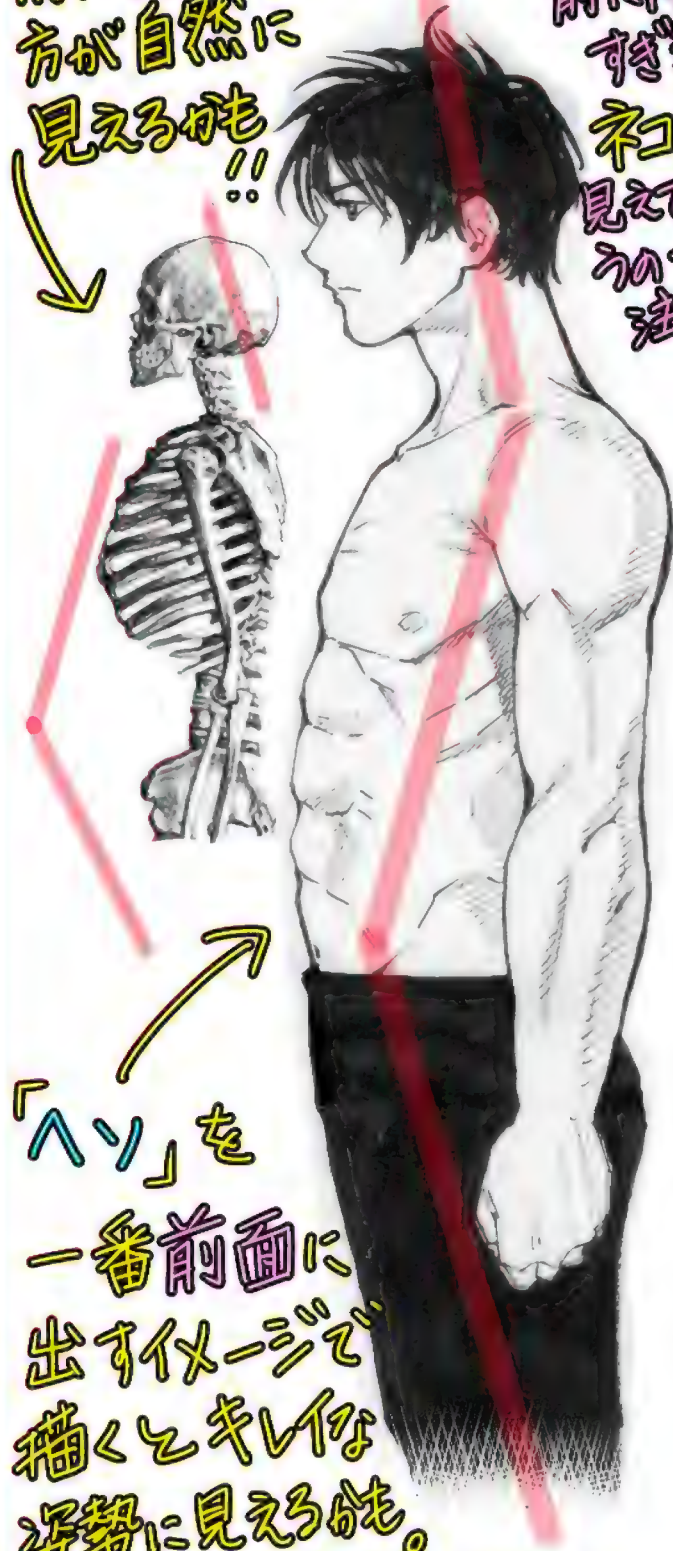
ポーズ構図の「最強のコツ」は

- ・手前のモノは「より大きく」
- ・奥のモノは「より小さく」描く。

首は多少
前に傾いている
方が自然に
見えるかも!!



前に傾け
すぎると
ネコ背に
見えてほ
うので
注意!!

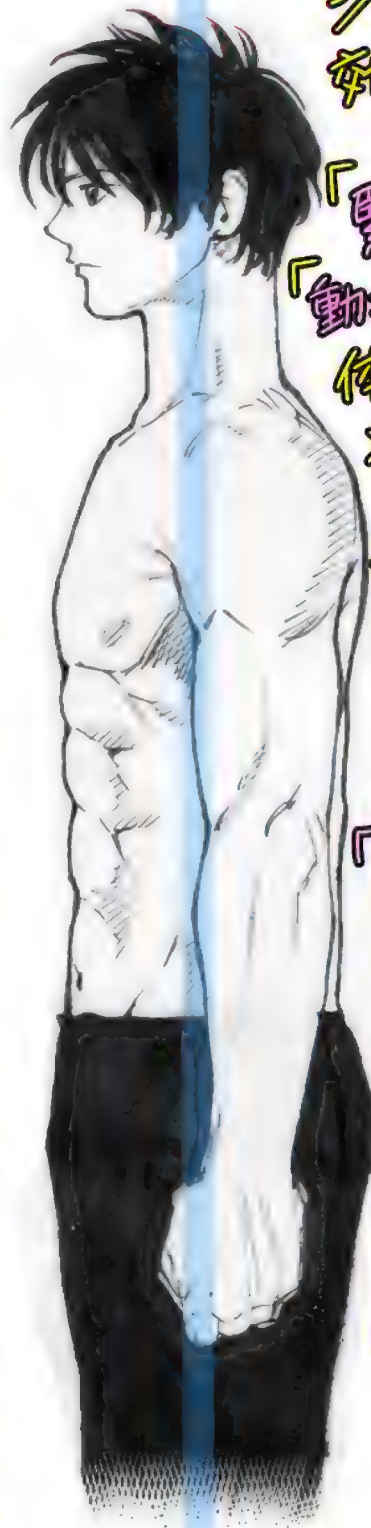


「ヘソ」を
一番前面に
出すイメージで
描くとキレイな
姿勢に見えるかも。

身体の軸が
「く」や「S」字に傾斜

「直立不動」も
シーンによっては
効果的だったり
する。

「緊張している時」や
「動揺している時」等
体にかがっている
状況を表す時
などは
効果的である。



あまりにも
「軸」がまっすぐ
すぎると
骨格が
見えづらいので
違和感を
感じやすいかも
です!!

身体の軸が
まっすぐ垂直

《顔に当たる光源の塗り方》

髪の色→
服の色→
肌の色→

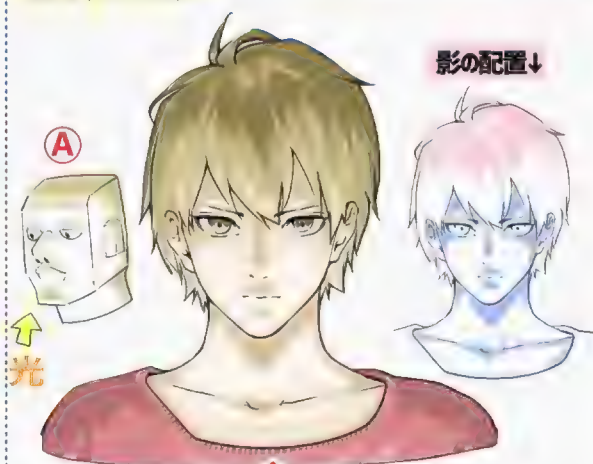
横なめ下からの光源



《光源の位置と方向》

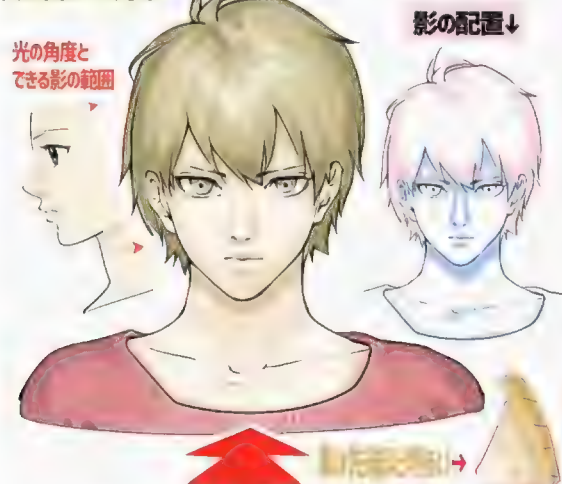
- ①影は人物の右側(特に上方向)に向かって濃くなるイメージで塗るといいかも！

顔の真下からの光源



- ①真下からの光は
A みたく顔の中の「上を向く面」に影がでやすい。
(特に鼻の上や上唇の上部)

真正面からの光源



- ①真正面からの光では鼻の周りを囲むように塗ると鼻の立体感がアップ！あご下の影は大きくし過ぎないこと。

背後からの光源



- ①背後から当たる光のときの人物のキワ部分 A にだけ光が明るく描く感じ！
(※逆にキワ以外の部分にはツヤを入れない方がいいかも！)

横なめ上からの光源



- ①髪はツヤは髪の立体構造 A に沿って生まれることを意識しよう！

- ②右ほつたに明るい部分 B を残すとリアルさが増すかも！



真上からの光源

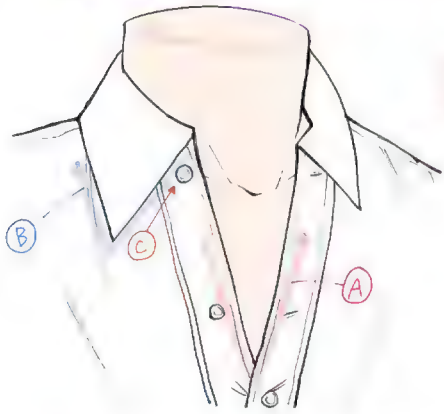


- ①頭上に光源がある時は A 線以下を暗くして「あご下の影」も深く大きくするといいかも！

鼻は三角形に残すと立体感が出るかも！

✕ (ダメかも..)

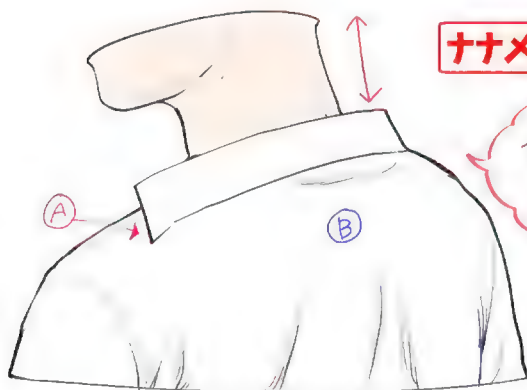
○ (良い!)



開いた襟

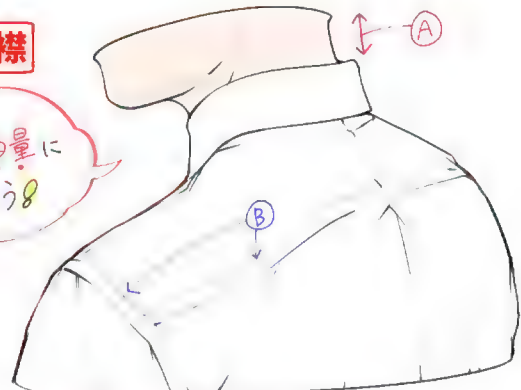


- ① (A)のVラインや(B)のエリラインが直線的すぎて絵が固い...
- ② エリのすぐ下(C)部分が雑になりがち
- ① エリライン(A)は少しカーブする様に
- ② エリの裏(B)を見せると立体感アップ
- ③ エリ下(C)部分を忘れず描こう



ナナメ後方の襟

首の見える量に注目しよう



- ① エリ(A)部分を見せようとしすぎて不自然...
- ② 背中(B)のスペースに「生地をつなぎ目」が無さすぎるとTシャツっぽくになってしまう...
- ① 首の見える長さ(A)は短く、タートルネックをイメージするとよいかも
- ② 生地をつなぎ目(B)は服のリンかく線より細いタッチにすると立体感アップ



後方上からの襟

※このイラストではシャツ前は開いています。



- ① エリライン(A)が直線的すぎる...
- ② 背中(B)スペースにシワを描くと身体のハリ感が無くなる...
- ① エリライン(A)は「S字」にするとよいかも
- ② シワのシワ(B)はカーブよりも直線的なシワの方がシャツ服っぽい

✕ (ダメかも..)

筋肉の配置
とブロック分け

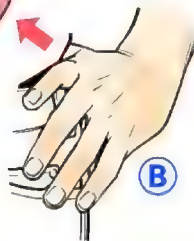
○ (良い!)



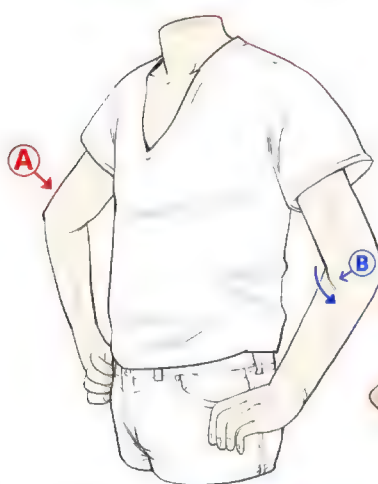
- ①肩ラインAが真横すぎるのと
半そで部分と二の腕が分離していて不自然...
- ②腰のつかみ方Bに全く立体感が無いかも...
(指の曲げ方を○パターンと比べてみて→)

半袖ラインと
二の腕ラインが
そろっていないのが
変かも...

手の構造の
シンプル図↓



- ①腕の筋肉タッチはテキトーに描かず
ブロック分けし筋肉の配置Aを覚えよう!
- ②腰に当てる手Bは「人差し指だけ」を
少し上に描くとリアルかも!



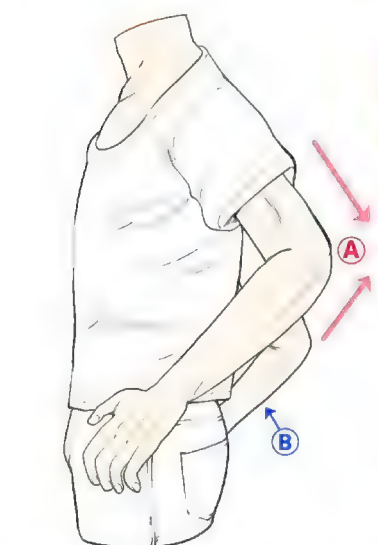
- ①この体の向きだと奥側の腕Aが
見えすぎるのは不自然かも...
- ②ひじを曲げた時のラインBが変かも...
(Cみたく上向きにするといいかも)



※奥のウデは
見えない方が
自然かも!

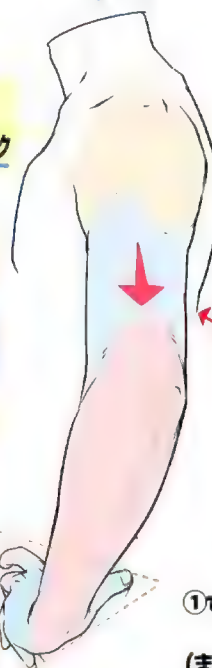
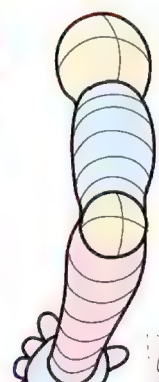


- ①腕の構造線Aのカーブはひじを起点に
向きが変化することを理解しよう!
- ②腰をつかむ手Bの指は徐々に角度を
下向きに下げていくと自然かも!

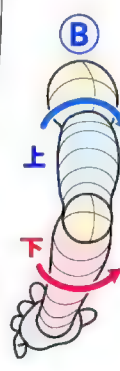


- ①ひじAを後ろに引きすぎかも...
「くの字」になりすぎるのは不自然かも...
- ②奥側の腕Bは見えない方が自然かも...

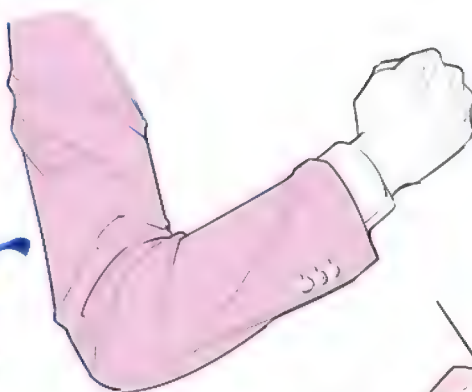
横から見たウデの
立体構造と筋肉ブロック



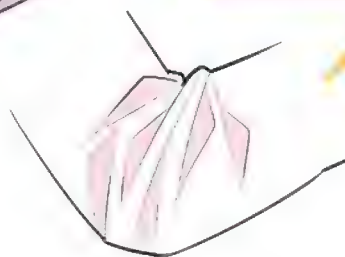
- ①ひじは後方に下げすぎずAみたく
目線の手前に出すイメージ!
(また構造線の見え方もBみたくに
腕の上下で変化する!)
- ②つかむ手Cは三角形シルエットになる!



ひじ部分のシワは
色んな大きさ・形の
「三角形」でできている。



曲る部分のシワは
三角形の「集合体」で
できているイメージで
描いてみよう！



× (ダメかも..)

○ (良い!)



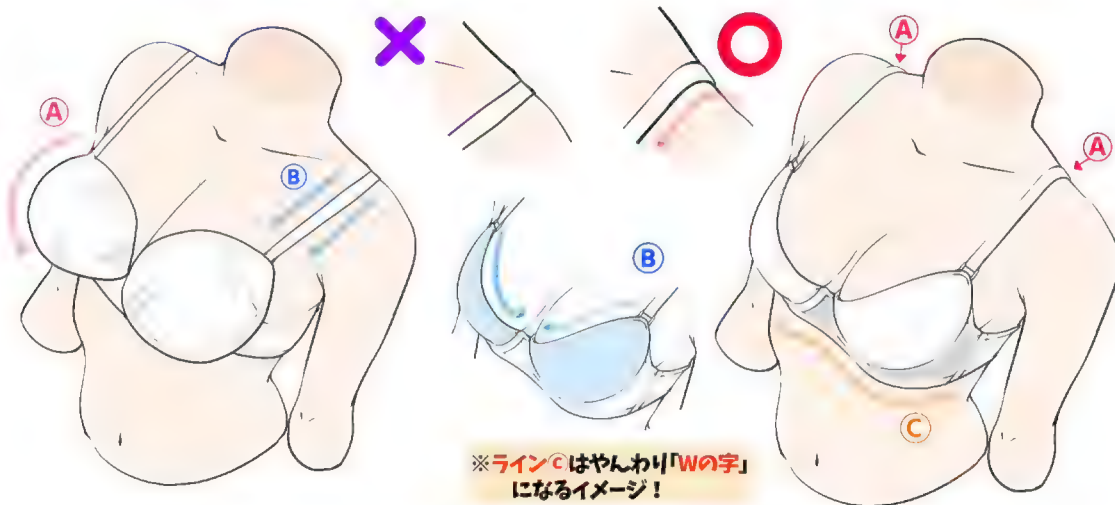
- ① 胸の上面(A)が見えすぎてると「下から視点(アオリ)」に見えない。
- ② 下着ライン(B)がまっすぐすぎ。(体の丸みに合っていない)

- ① 下着のカクチ(A)は「上部に重心」がくると綺麗なシルエットにみえるかも!
- ② Bみたくカップの形状は「球体」よりも「丸みのあるピラミッド」をイメージ!



- ① カップの線画(A)がブレたり、ボコボコすると綺麗な下着に見えない。(線はなめらかに描こう!)
- ② サイドの生地(B)が「長方形」になってるので「体の丸み」に合っていない。

- ① 下から見る形(A)は「丸みのある三角形」になると綺麗かも!
- ② サイド部分(B)は背中へまわり込むほど「鋭い三角形」になると良いかも!

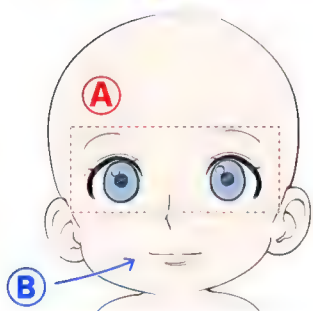


- ① 下着ライン(A)が外側へ「ふくらみすぎる」と不自然になるかも。
- ② 肩ひも(B)が直線過ぎると絵全体がペラペラにみえる。

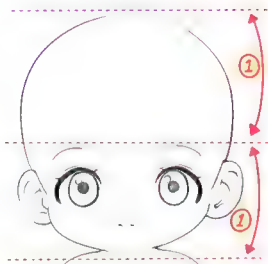
- ① 肩ひもの最上部(A)は「肩の丸み」に合わせて「カーブ」させよう!
- ② 下着ライン(B)は「見下ろす視点(フカン)」なので下向きにカーブする線に!

✕ (ダメかも..)

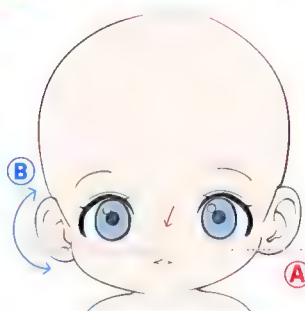
○ (良い!)



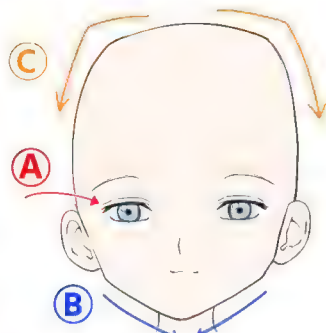
両目の高さ(A)が顔の上部にありすぎて顔の「赤ちゃんっぽい」が弱くなる
口や鼻(B)が大きき描いてしまうと顔がゴツク見えてしまうかも...



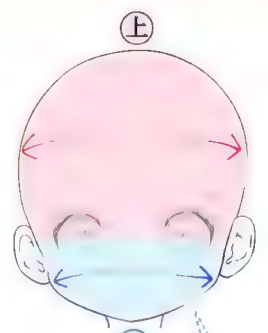
赤ちゃんの顔のバランスは頭の下半分は顔のパーツ(目・鼻・口)を集めると良いかも!



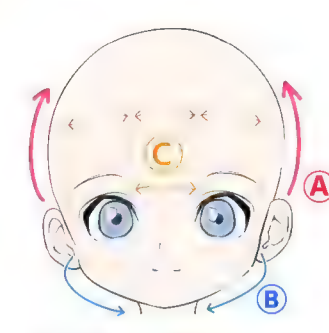
両目の下まぶたと鼻の高さを同じ(A)ラインにすると「赤ちゃんの幼い感じ」がアップする!
耳を(B)のように大きめに描くことで「顔のキレトさ」がより際立つ!



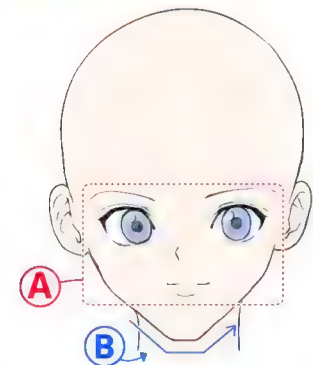
①みたく目を小さく描きすぎると「愛くるしいキレトさ」が減ってしまうかも...
アゴ(B)の線画が「直線的」すぎるかも...
頭の丸み(C)がガクガクしすぎている...



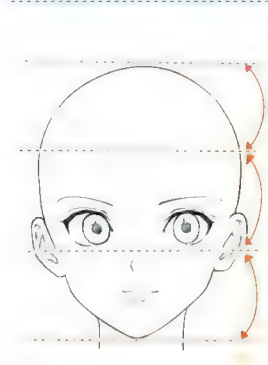
低年齢児のときは「上のヨコ幅」が大きく「下のヨコ幅」が小さくすると幼児感が可愛く描けるかも!



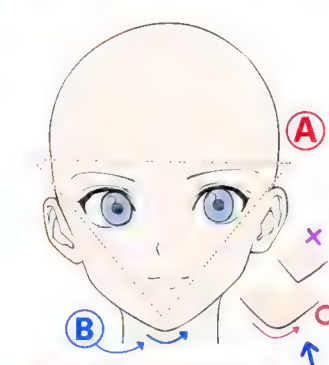
特に低年齢の子は「頭部のりんかく(A)を大きく丸みを出す」方が可愛さがアップする!
ほつたの線(B)は柔らかくカーブさせるといい!
眉間(C)には「目1個分」を空けると良いかも!



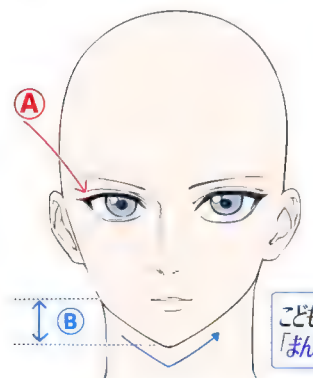
逆年齢が高い中高生の顔で顔パーツ(A)が「顔の下半分」に集まると不自然かも...
②みたくあまりにも平たくカクとしたアゴ(B)は若い男の子の顔には合わないかも...



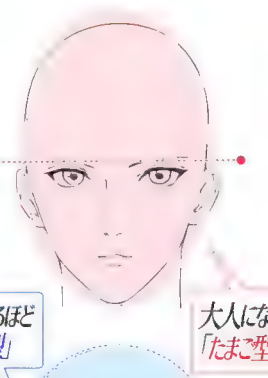
「中高生の少女少女タイの顔」では頭を3等分して分けてデッサンすると顔の比率が綺麗に整いやすい!



14歳~18歳くらいの子の顔パーツは③みたく「正三角形の中に配置」するとバランスが良いかも!
アゴ先(B)は平たくしすぎず、とがらせすぎずほんの少し「丸み」を意識して描くと自然!

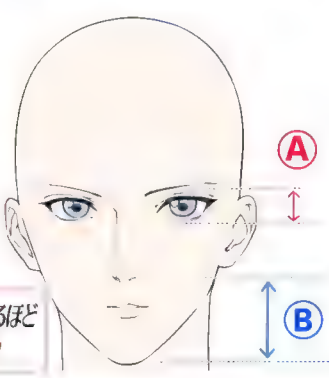


大人の男性顔で目を大きくしすぎると④みたく顔のバランスが不自然になる...
アゴの長さ(B)が短すぎると大人の男性っぽさが弱くなるかも...



こどもになるほど「まんまる型」

大人になるほど「たまご型」



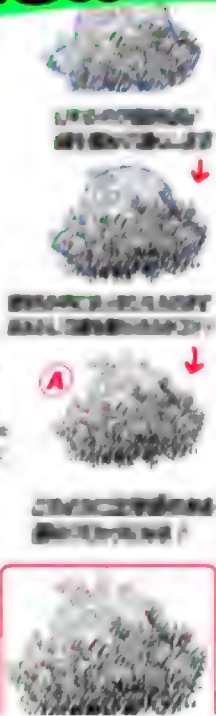
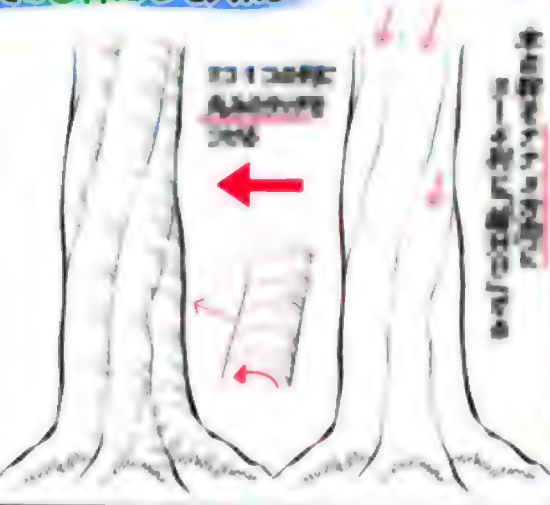
オナ男性で一番大事なのは「目の大きさ比率」⑤みたく細めの目にするとう精悍な顔つきになる!
アゴの長さ(B)と目の小ささが年齢の高さにつれて赤ちゃんに比べて「アゴと目の比率」が変化していく!

マンガ風講座

3つのコツでプロ級に上達できる!!

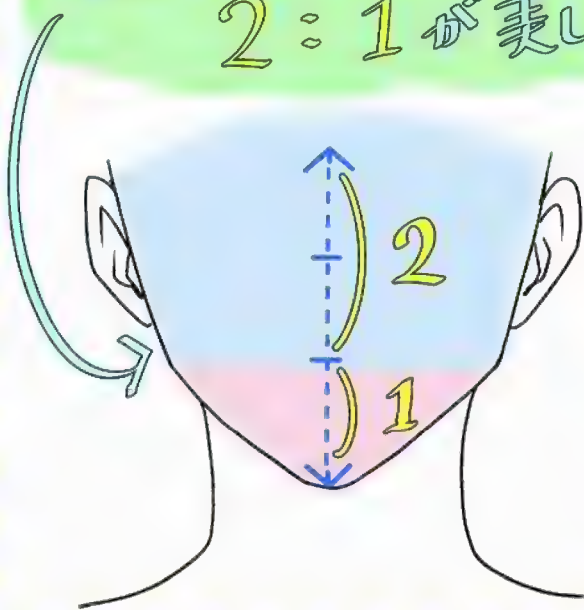
【木の描き方】線画編

その②幹斜にスジを入れる



☆ 美少年の顔のつくり方 ☆

顔のアウトラインは
2:1が美しい。



★ 顔の上半分と下半分の
(エラから上) (エラから下)
縦比率が 2:1 くらいが良い。

★ 下部分が
長くなると



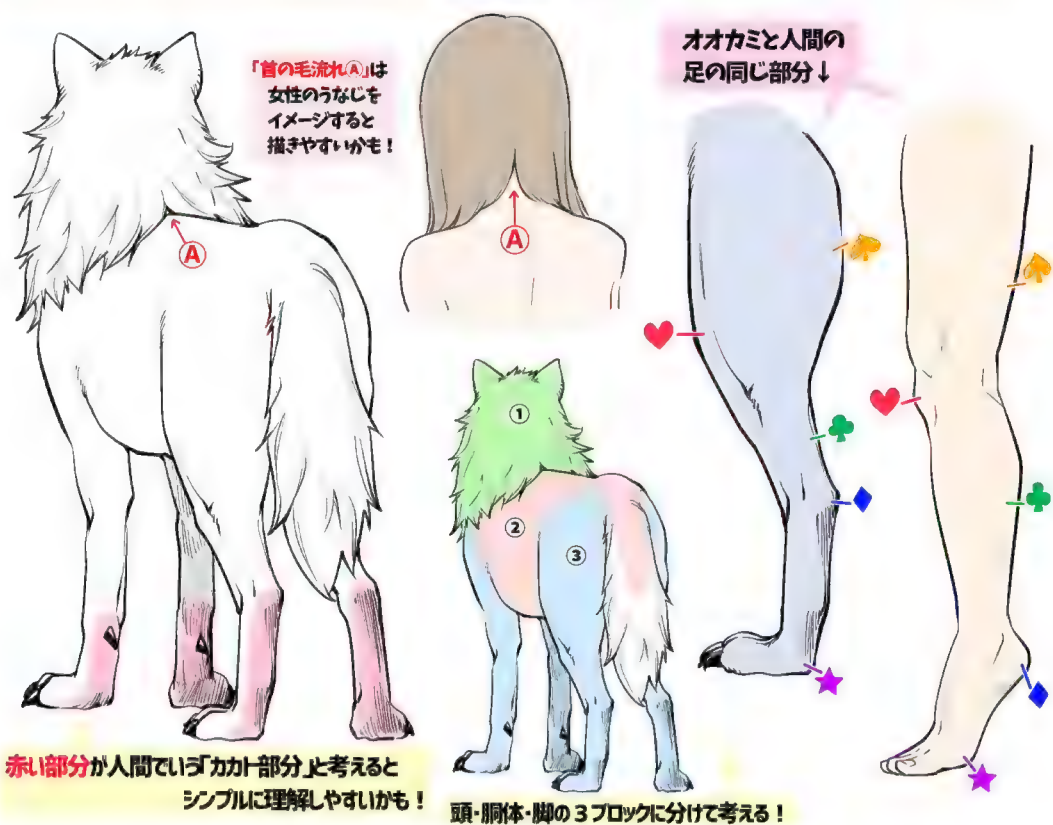
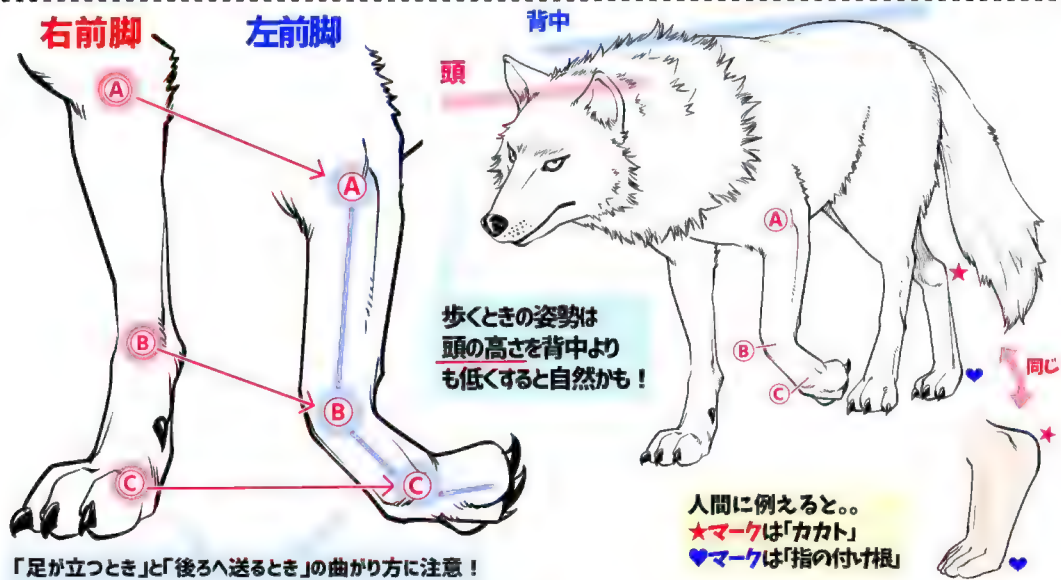
★ 馬面っぽくなる

★ 上半分が
長くなると



★ 下ぶくれに見える

立っている姿②



手の塗り方【肌色の手順】



①色塗りの線画は
タッチを描き込み過ぎず
スッキリと描くといいかも。



②まずはベースの肌色を
全体に塗ります。



③2番目に濃い肌色で立体感を
意識して重ね塗りします。



④前の③で重ねた肌色を消します。
注意することは関節部分を丸く
残すように立体感をつけます。



⑤3番目に濃い肌色
A部分にさらに塗り重ねます。



⑥⑤で塗り重ねた肌色を
再度消してなじませます。



⑦4番目に濃い肌色で
細かい濃い影をB部分に
プラスしていきます。



⑧指の関節部分Aに4番目に
濃い肌色を細く塗り重ねて
指の立体感を付けます。



⑨関節部分Bに
加算発光レイヤー
白いツヤを付けます。



⑩黒い線画を少し濃い茶色に
変更します。
好みで線画を太くしてもいいかも。



シブい塗り方が好き！
という人は、⑩で完成でも
良いと思います！

どこで完成にするかは
個人のお好みです。



⑪最後にA部分に透明度の高い
影色をのせることで全体的な
手の立体感がアップします。



完成

【綺麗な毛束の描き方】

【例】

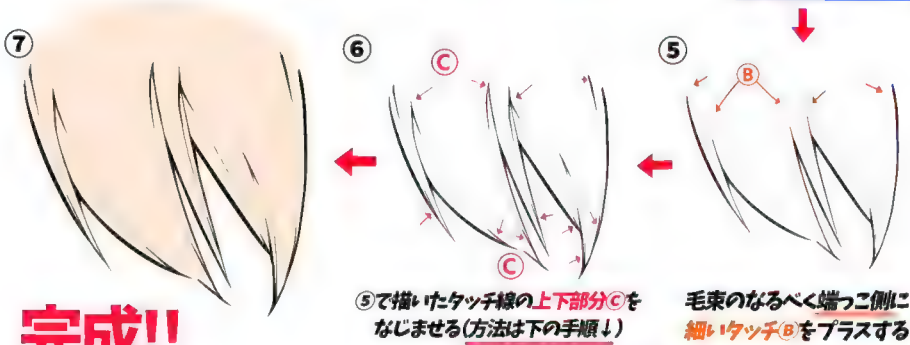
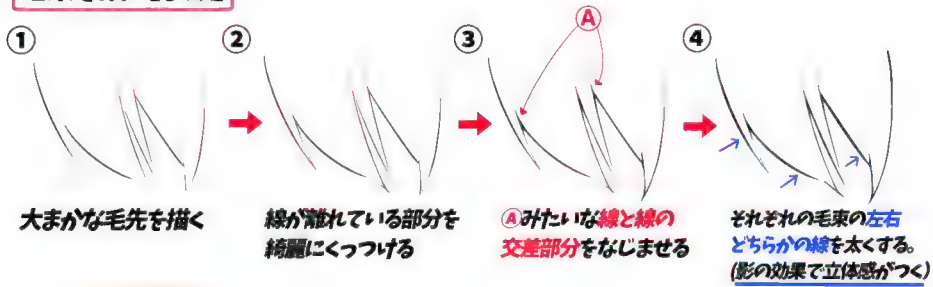


【後頭部の毛束】

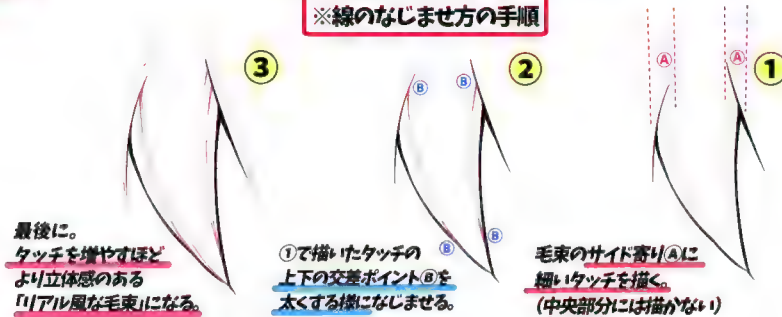


【前髪の毛束】

毛束を描く【手順】

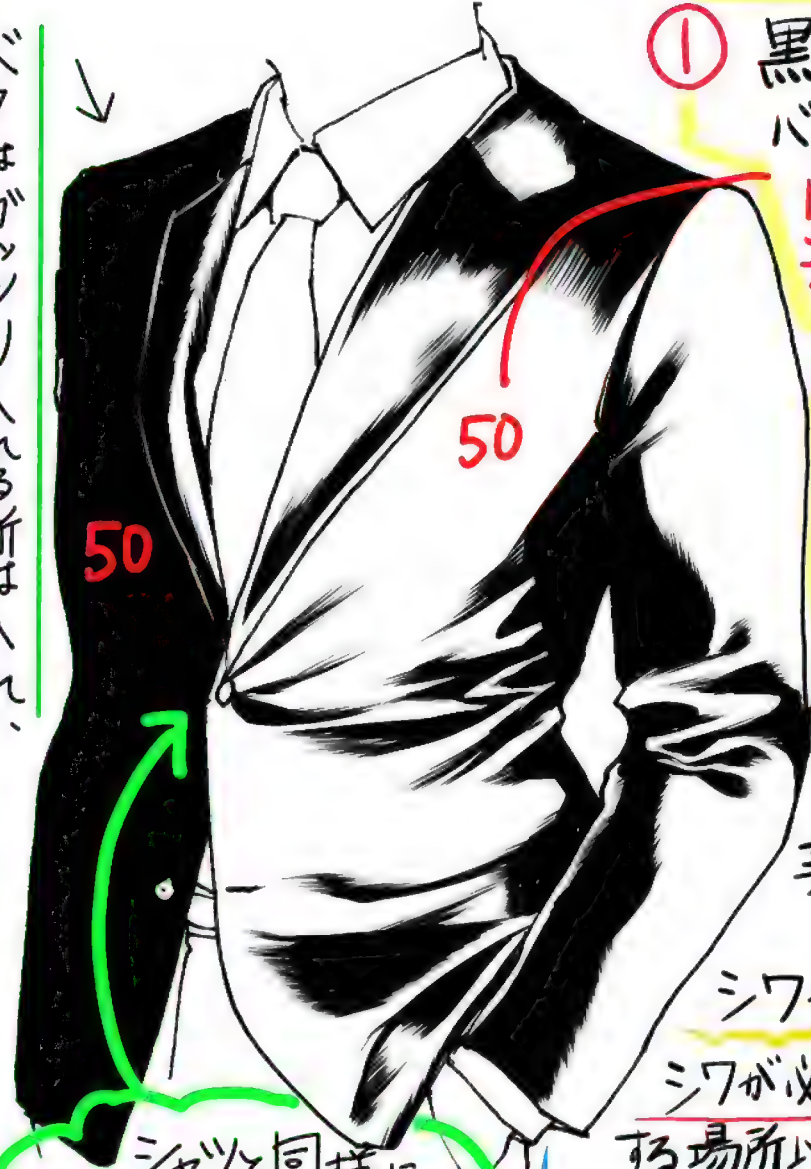


※線のなじませ方の手順



下手に見えない黒スーツベタ ココだけ注意すれば

ベタはガツリ入れる所は入れ、
入れない所は真っ白に空ける!! 位が綺麗に!!



① 黒と白の
バランスは
50:50
ファイティファイティ

&
まんべんなく
入れない!!

スーツは
美しい礼服。

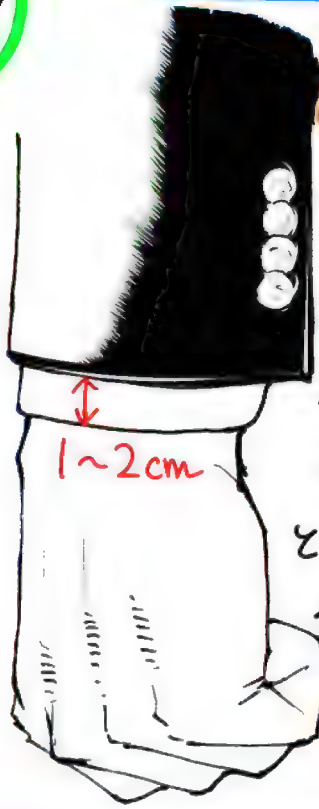
↓
シワがでにくい!!
シワが必然に発生
する場所以外には
シワを描かない!!

シャツと同様に
ボタンからシワが発生
するようにベタを入れると
自然!!

腕のベタも
黒白**50:50**
のバランスが
美しいかも



肩
シワ
肘
シワ



白シャツの
「そで」は
1cm~2cm
くらい出てる
のが着こなし
として、見栄え
が良いらしい。

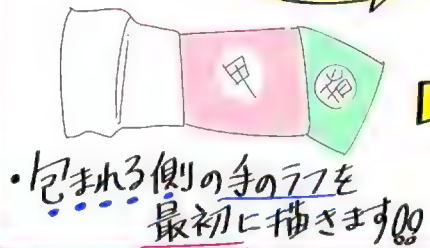
腕ベタは
肩とひじ
にシワ。
それ以外
はシワの
無い
ストーン!!
とベタ
にすると
スーツ感に!!

①

「握手には
包む側と
包まれる側の
手がある!!」



手順①



包まれる側

包む側

手順②



②

※あとはどんなつなぎ方も同じ!!



① 包まれる側のラフ(下書き)を描く!!

② 包む側の手を描き足す!!

③



シンプルに形にします。

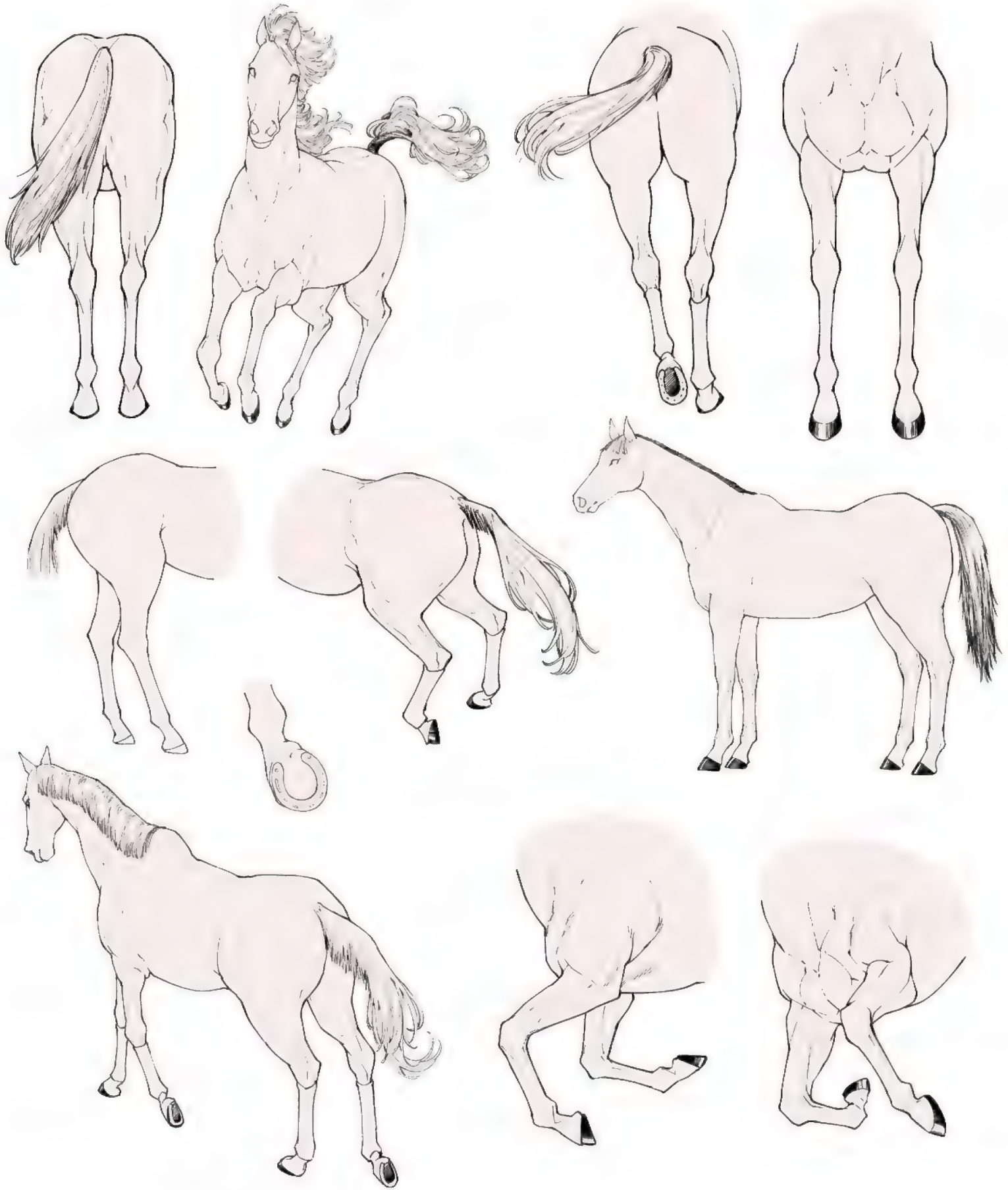


包む側

包まれる側

包む側の指をまきつけるように!!

※包まれて隠れている部分を想像しながら描きましょう!!

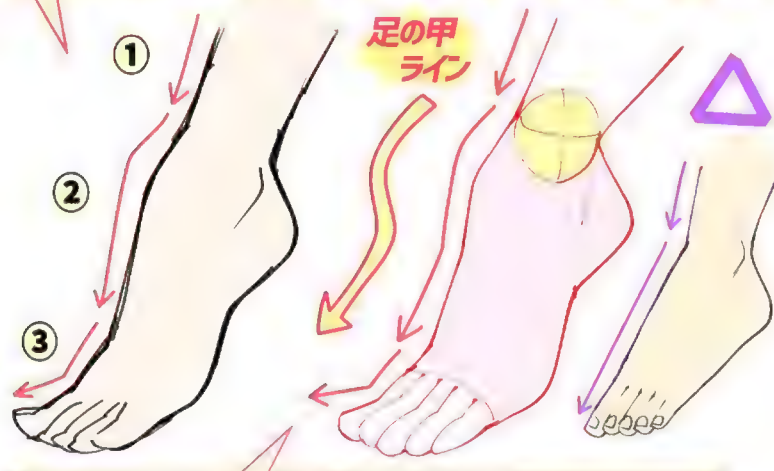


女の子のポーズ上達テクニック③

※線画はすべてBOOTHで販売している
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の
「ラフ描きペン」で下書き、
「しっとりペン」で作画しています！



足ラインは「女性らしさ」を表現する場所！



足の甲を「S字型」に描くことで
女性の「足の色気」がアップする！

腕ライン①は下に行くほど
せまくなるように「わきを締める」！

組んだ両足②の3点は
「三角形シルエット」になるように描く！



✕ (ダメかも...)

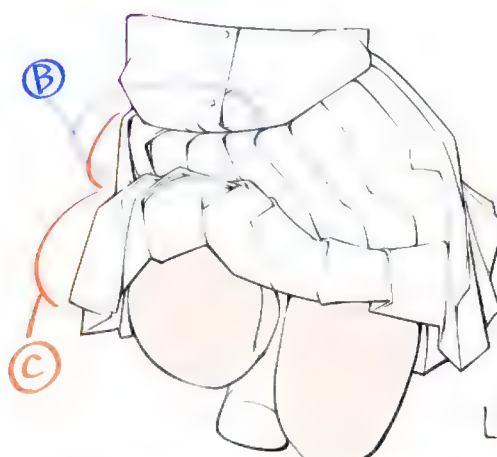
○ (良い!)

しゃがむ構図



① (A)の「ヒダ線」が直線すぎて、足の立体感を崩してしまっている...

② ヒダの線画が単調すぎて「重なり」を感じない... (B)



描きたい
絵柄に
合わせて
リアル度を
調整して!

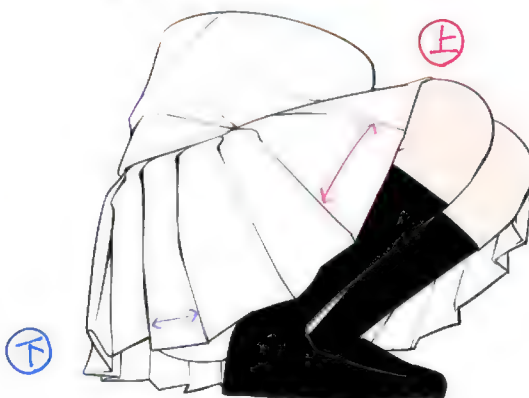
① (B)部分のヒダなどに細かいベタをプラスや細い線シワを描き足すとよりリアルに!

② スカートの「段」を増やしてあげると(C)のように「奥行き」がよりアップ!



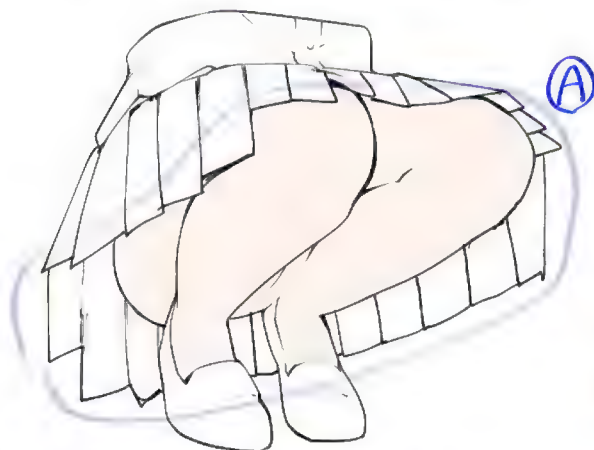
① スカートのヒダライン(A)のジグザグが整いすぎてしまってトゲトゲのデザインに...

② シワが多すぎて、「スカートのやわらかさ」が無くなり... 金属っぽい硬い質感になる...



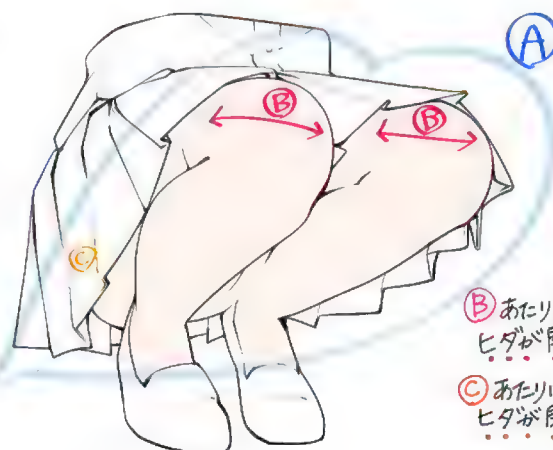
① (A)に行くほどスカートヒダが「伸びて」(B)のヒダほど「折れたまま」に描くとリアル!

② シワは少ない方が「面のキレイさ」はアップする。



① スカートのスソラインの全体像(A)が崩れている...

② スカートの「ヒダの構造」がイメージできていない... (商品による)



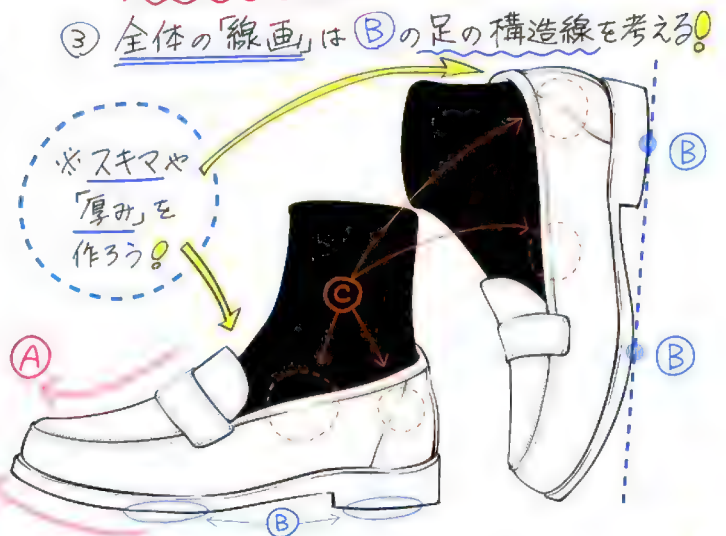
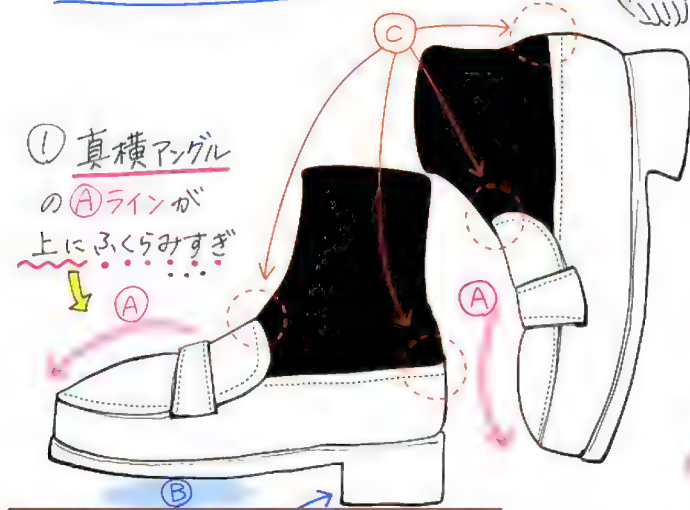
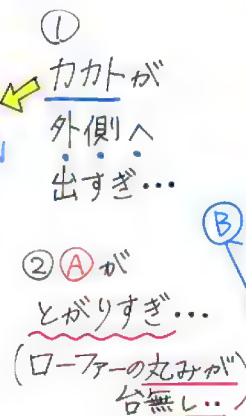
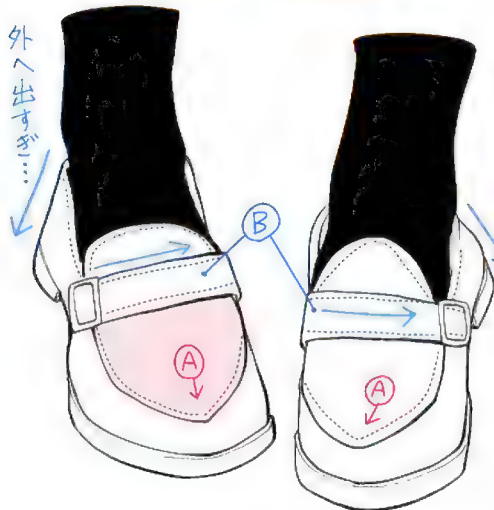
(B)あたりはヒダが開く
(C)あたりはヒダが閉じる

① スソライン(A)のシルエットが「足を包むように」デッサンをとると良いかも!

② このヒダが「閉じたり」「開いたり」するようにちゃんとイメージして描くこと!

× (ダメかも..)

○ (良い!)



① 真横アングルの(A)ラインが上にふくらみすぎ

② カカト部分のみが地面についていて(B)部分が浮いてしまっている...

③ ポイント(C)に「クツの厚み」がほとんど無くて「足にはりついた、うすぺらいクツに見える」...

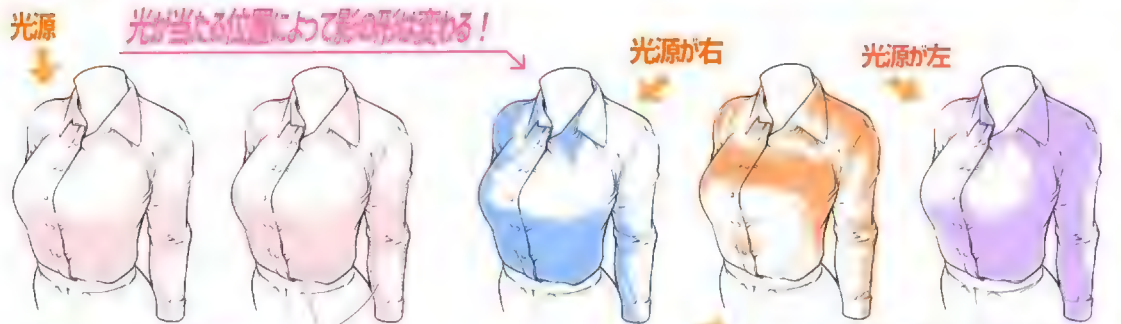
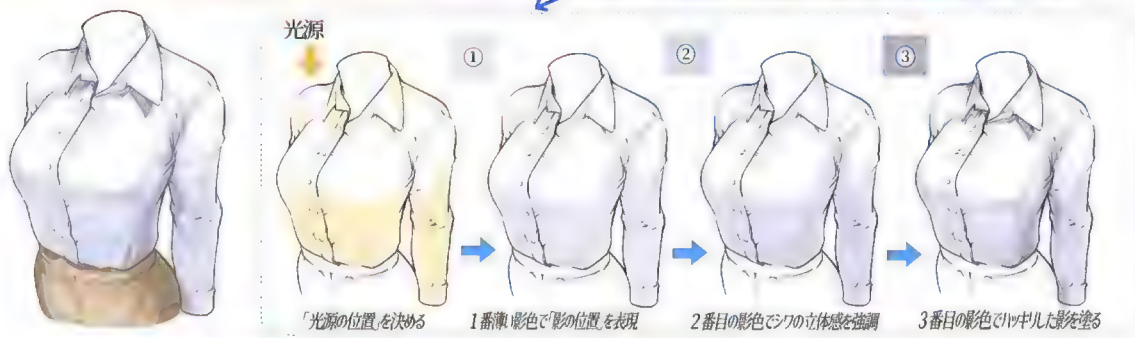
① つま先は(A)のように「ツンツ」と上へそるイメージで!

② 底面の(B)ポイントが「同じ高さ」になるように!

③ ポイント(C)みたく「線を白く出す」ことで立体感のツヤが出てローファーのリアル感アップ!

シャツの影の塗り方

シャツの「影」は「影色の重ね方と光源」で決まる！



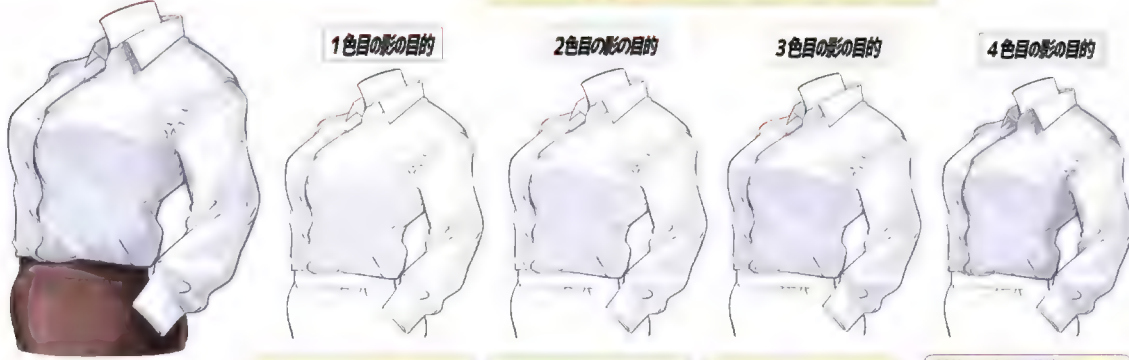
男性の塗り方と1番違うのは「胸のふくらみ」で立体感が変わること！
最も分かりやすい影の付け方は「胸下」にカッと影をつけること！

※光が「上か下か左右」かで影の形は変わる！
色を塗り始める前に必ず
「絵の光源がどこにあるのか」自分で決めて塗ろう！

影は「3~4色」使ってる！ →



それぞれの「影色の目的」を考えながら塗ることが大切！！



完成のイラストの影

最初の影色は「上半身全体」に
大まかな立体感を出すために
大きく塗ってボカす。

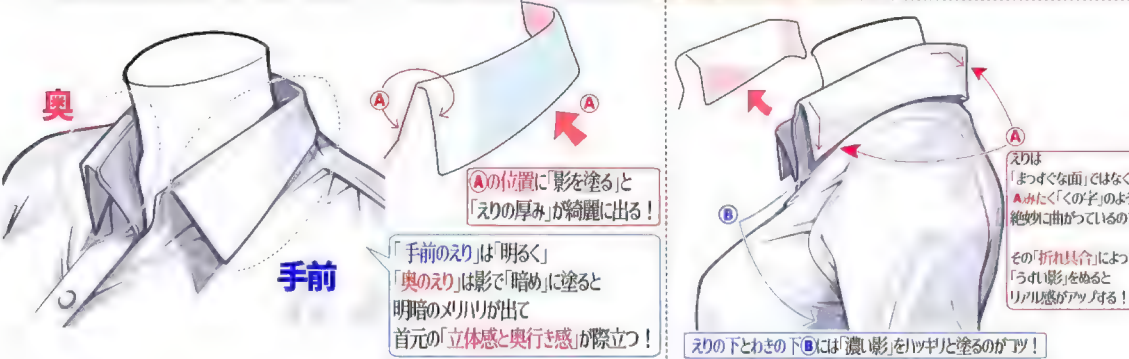
2 色目の影色は
シャツの「白い部分」にあるシワに
「陰線を出すために重ね塗る。

3 色目の影色は
シャツ全体の「シワ」全てに
「よりリアルな立体感」をだす。

最後の 4 色目の影色は
「えり下やわき部分」に
「ハイディ」でできる影を塗る！
この濃い影によって「絵が締まる」
のだから大切かも！！

えりの立体感のコツ

えりは「シャツの厚み」が命！



【アオリ視点】の描き方

※「アオリ視点」とは対象物を下から見上げる構図のこと

股間部分の線Bを描くと足の立体感がアップする！

体の丸みの構造線

服の線面を構造線に合わせて合わせるように描く！

①上へ見上げる構図になるので「上にいくほど」モノが小さくなっていく感じ！

②腕は「ハの字」になるように広げる

③服を描くときなどは体の「丸みの方向線」に合わせて線を描くことが重要！

ダメかも…な例

①耳が上にありすぎ

②首が見えず

③胴体ラインが垂直すぎる

④胴体のタテ幅が長いゆえ…

⑤足裏が面積があまり見えない

①上(頭)にいくほど「タテ幅」が短くなるように！

②細長い箱に入っていると考えないと立体感がイメージしづらいかも！

かなり下から見上げるアオリでは？

この角度ではお胸が隠れて胸の上部分Aは見えないのが自然かも！

下からのぞく角度なので足裏Cはかつり見える

ほぼ「真下から見る角度」では上半身Bはほぼ見えず、割には足Aが見える！

股下の「厚みB」を意識して描くだけでも「ムッ」感が無くなる！

どこに視点となる「眼」が来るのか？を考えて描くこと！

アオリ角度が強くなる(下から見ると)人体の「タテ幅」が短く見えることが重要！

視点の位置

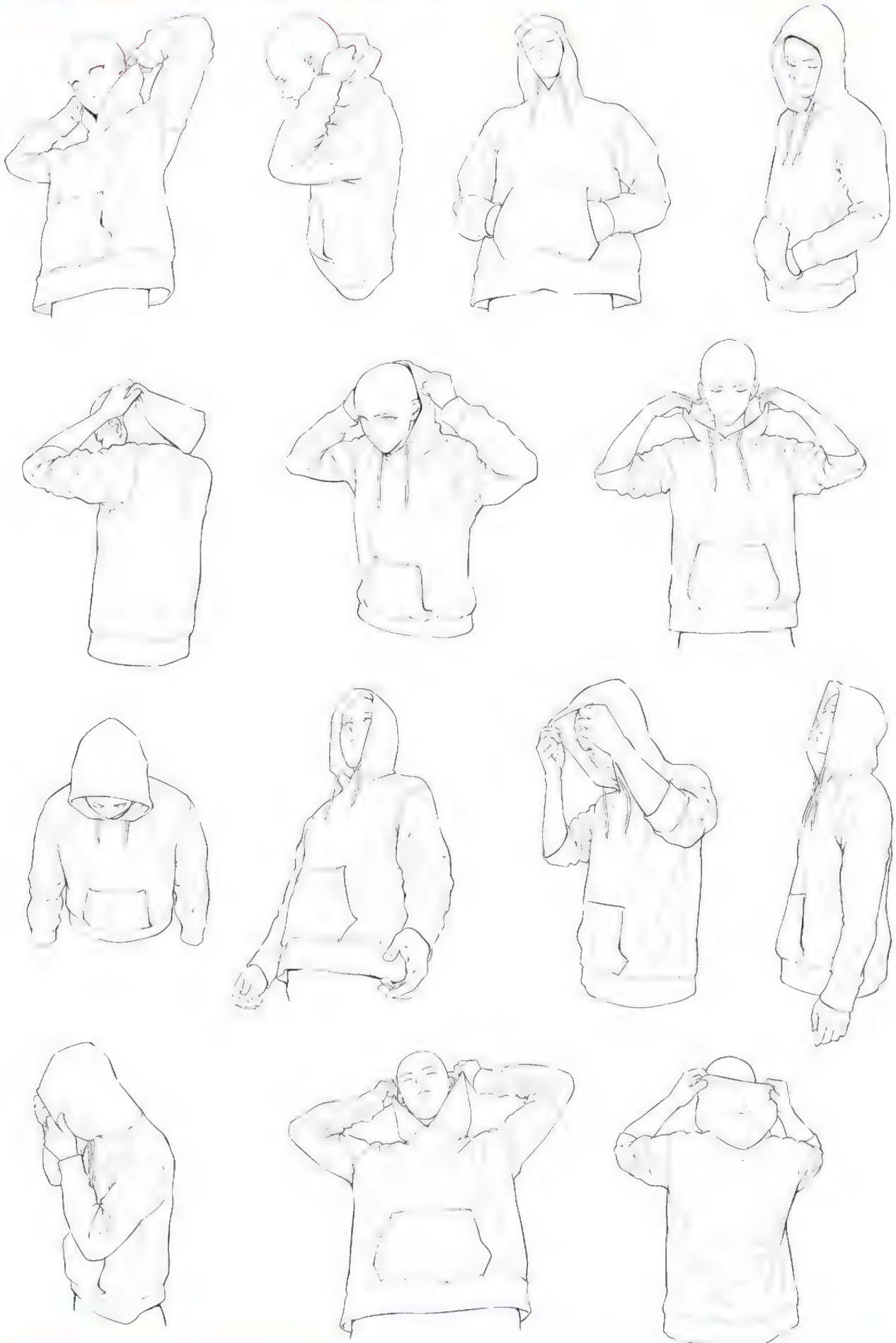
アオリが弱い
軽く下から見たアングル

アオリが強い
かなり下から見たアングル

パーカーをかぶるポーズの練習表

※練習目的にのみ使用できます。線画の商用利用は許可しておりません。

Created by Takuya Yoshimura



※線画はすべてPIXIVBOOTHで販売している
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「しっとりペン」で作画してます！

※線画はすべて私自身が撮影した写真を
元に作画しております。

③



③下書きとして上部分に
雲のブロックを分ける(赤線)

④



④赤線のブロック分けに沿って
影色④を雲の右側にのせる。

女の子のポーズ上達テクニック①

※線画はすべてBOOTHで販売している
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の
「ラブ描きペン」で下書き、
「しっとりペン」で作画しています！



ポーズのシルエットは
足に行くほど広がるような
「三角形」をイメージする！

全身は「4ブロック」に
分けて考えよう！
関節部分は「球体」で
イメージすること！



肩の高さ

C

胴体の
角度

肩の高さCを「鼻の高さ」まで上げて描く！
「肩を上げること」で女の子っぽいポーズに
見えやすくなる！



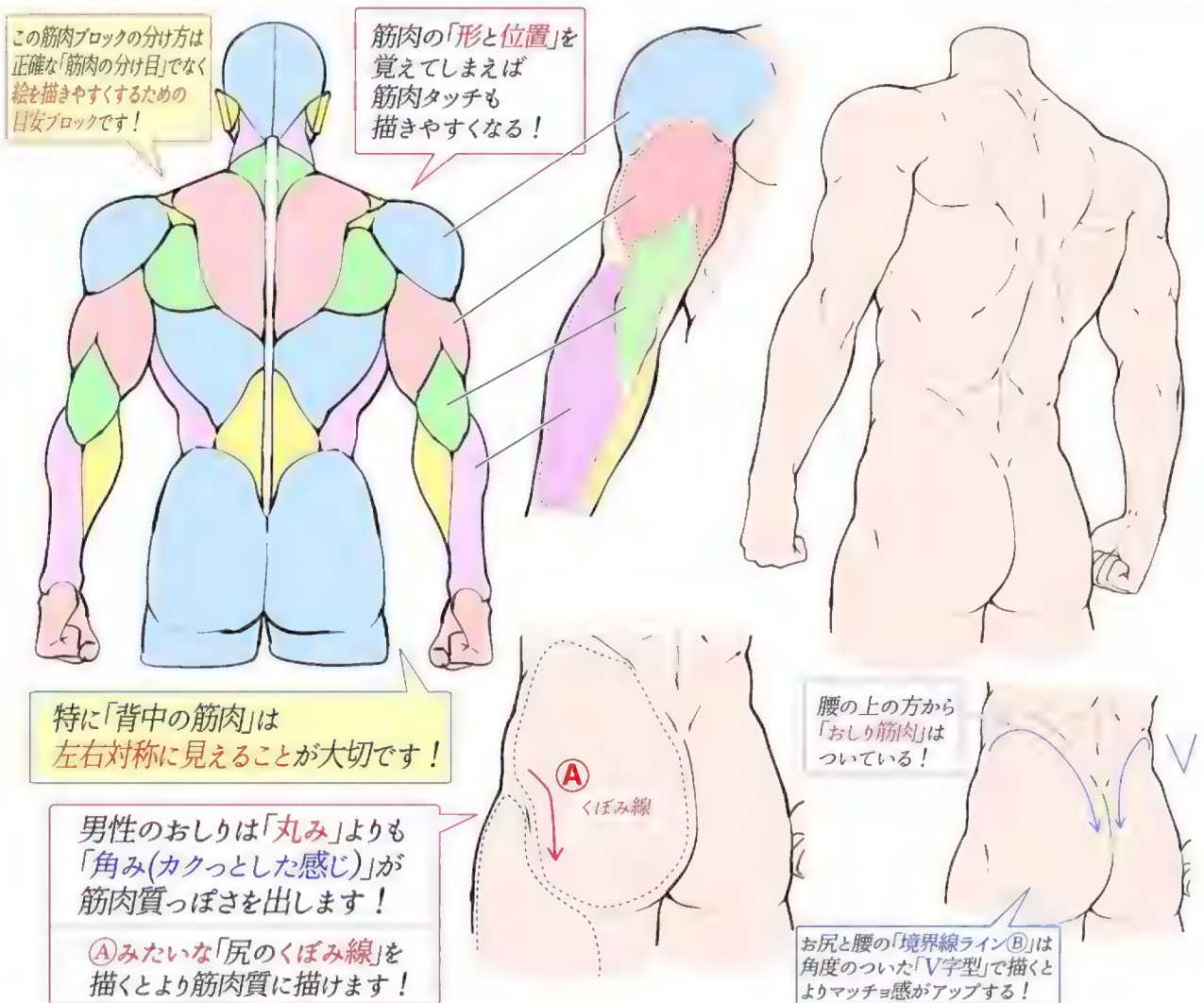
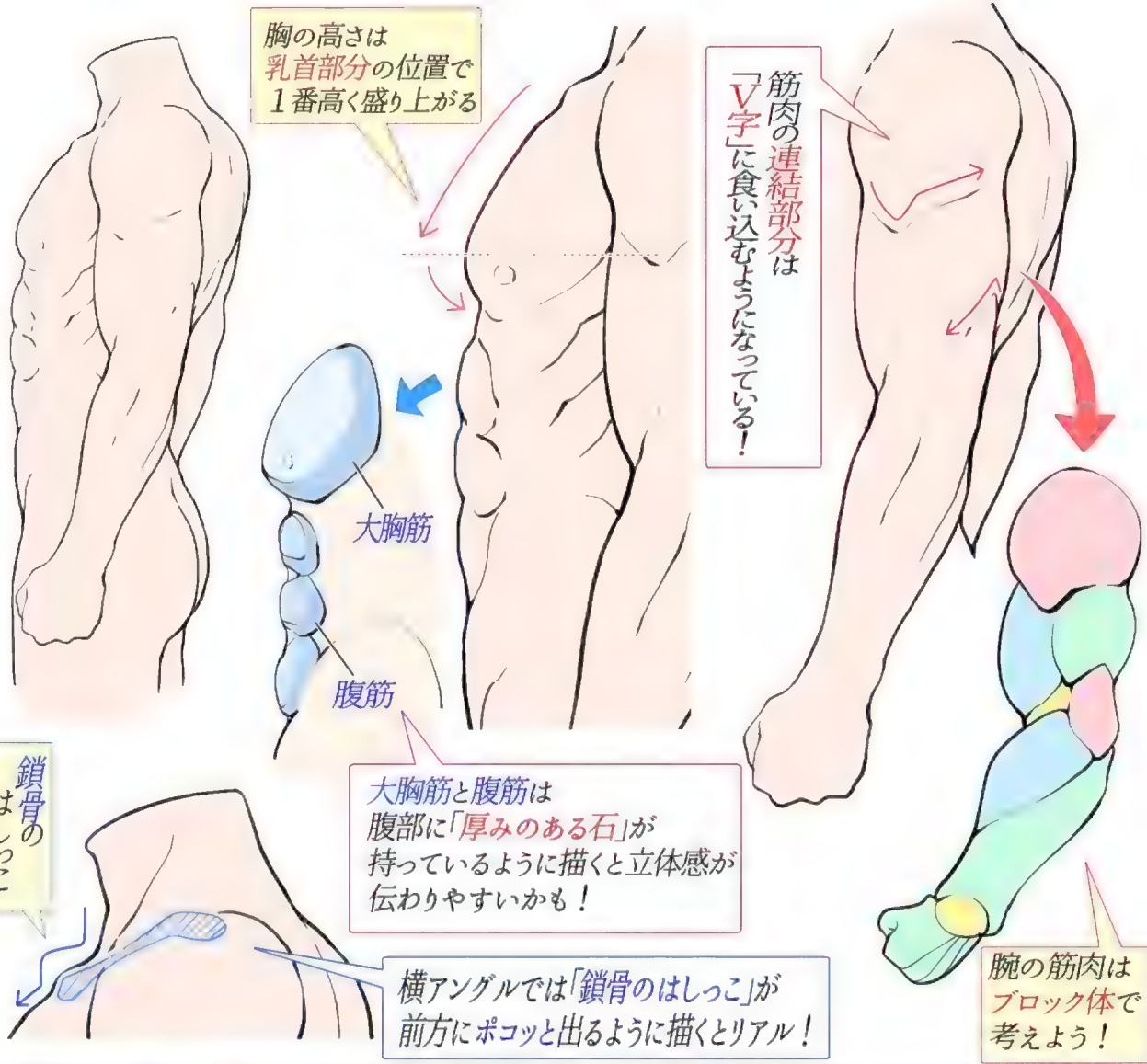
腕ラインAは関節が少し曲がるくらいが自然！
棒みたいな「直線腕」にならないように…



足の線画は「S字型」をイメージする。
直線になり過ぎないように！

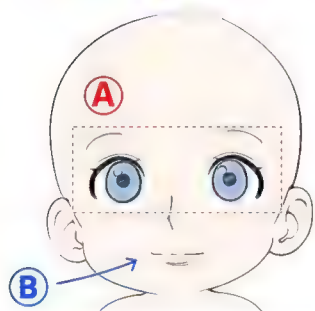
「手前の足ほど大きく見せる」ように描くのが遠近感のコツ！

女の子ポーズで大事なことは
「体の中心軸B」が「S字ライン」になること！
また胴体の傾きが地面に対して
「垂直(90度)」になりすぎないこと！

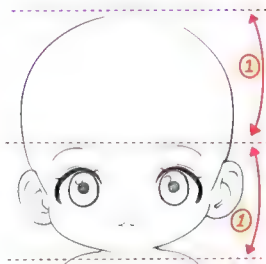


✕ (ダメかも..)

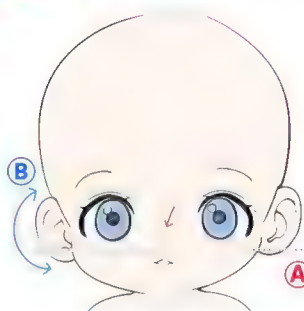
○ (良い!)



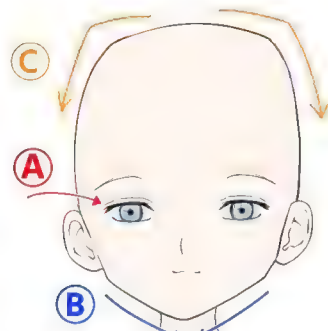
両目の高さ(A)が顔の上部にありすぎて顔の「赤ちゃんっぽい」が弱くなる
口や鼻(B)が大きき描いてしまうと顔がゴツク見えてしまうかも...



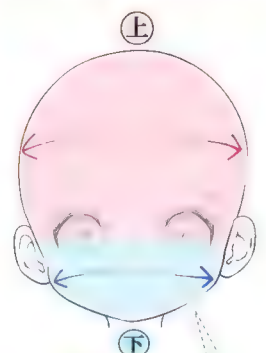
赤ちゃんの顔のバランスは頭の下半分に顔のパーツ(目・鼻・口)を集めると良いかも!



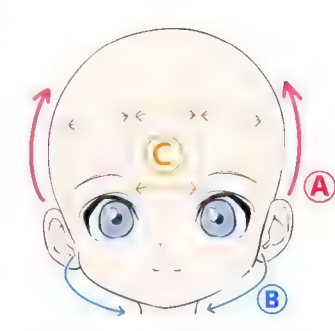
両目の下まぶたと鼻の高さを同じ(A)ラインにすると「赤ちゃんの幼い感じ」がアップする!
耳を(B)のように大きめに描くことで「顔のキョトさ」がより際立つ!



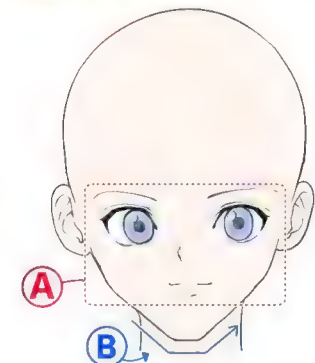
①みたく目を小さく描きすぎると「愛くるしいキョトさ」が減ってしまうかも...
アゴ(B)の線画が「直線的」すぎるかも...
頭の丸み(C)がカクカクしすぎている...



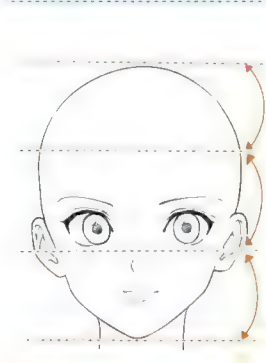
低年齢児のときは「上のヨコ幅」が大きく「下のヨコ幅」が小さくすると幼児感が可愛く描けるかも!



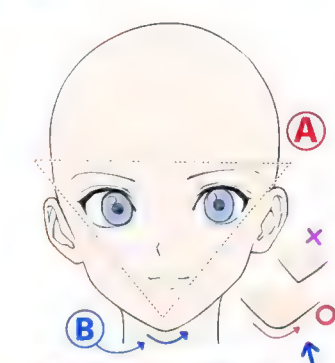
特に低年齢の子は「頭部のりんかく(A)を大きく丸みを出す」方が可愛さがアップする!
ほつたの線(B)は柔らかくカーブさせるといい!
眉間(C)には「目1個分」を空けると良いかも!



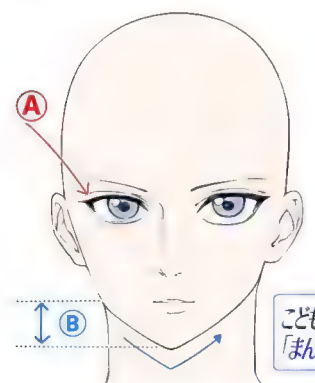
逆年齢が高い中高生の顔で顔パーツ(A)が「顔の下半分」に集まると不自然かも...
②みたくあまりにも平たくカクとしたアゴは若い男の子の顔には合わないかも...



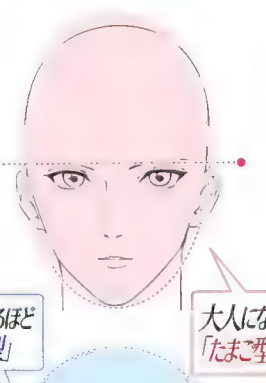
「中高生の少年少女タイプの顔」では頭を「3等分」して分けてデザインすると顔の比率が綺麗に整いやすい!



14歳~18歳くらいの子の顔パーツは③みたく「正三角形の中に配置」するとバランスが良いかも!
アゴ先(B)は平たくしすぎず、とがらせすぎずほんの少し「丸み」を意識して描くと自然!

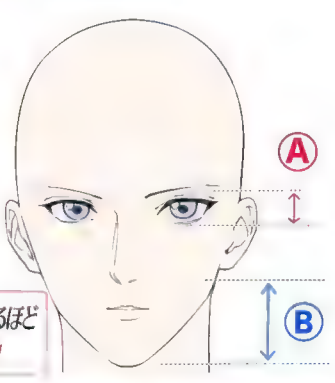


大人の男性顔で目を大きくしすぎると④みたく顔のバランスが不自然になる...
アゴの長さ(B)が短すぎると大人の男性っぽさが弱くなるかも...



こどもになるほど「まんまる型」

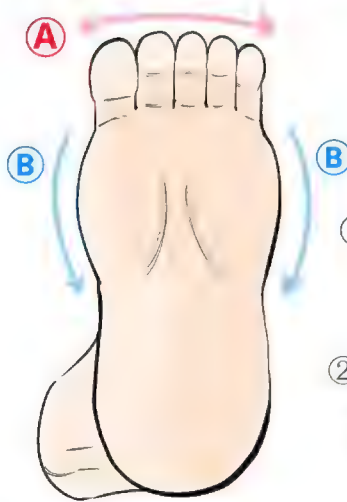
大人になるほど「たまご型」



オナ男性で1番大事なのは「目の大きさ比率」④みたく細めの目にするとう精悍な顔つきになる!
アゴの長さ(B)と目の小ささが「年齢の高さ」につれて赤ちゃんに比べて「アゴと目の比率」が変化していく!

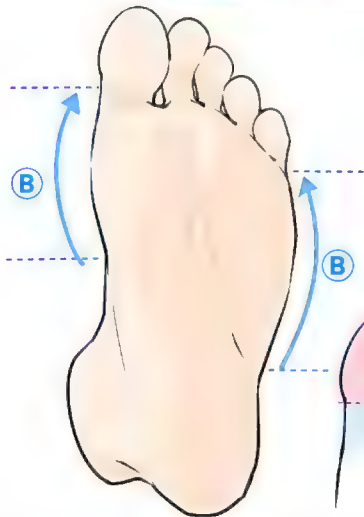
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



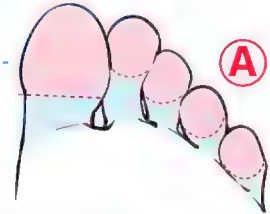
① 指の並びAが
まっすぐすぎる...

② 足裏の両サイドBが
左右対称に
なりすぎかも...



① 指の形Aは
上下2段にわけて
描くといいかも!

② 両サイドBは
「ふくらみの高さ」が
左右でちがう!



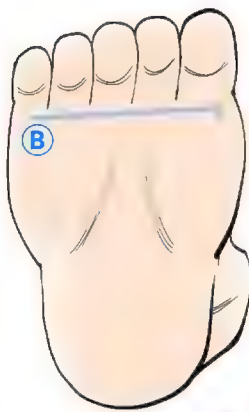
① 指ラインAが直線すぎる...

② かかとラインBがまっすぐ過ぎて不自然かも... ※ピンク部分を濃くすると立体感がでる!



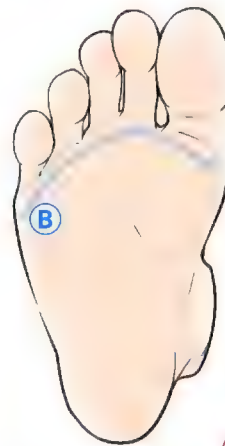
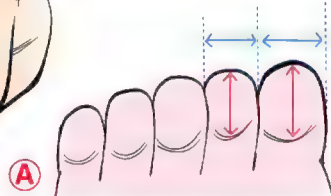
① 指ラインAはカーブしながら小指へ行くほど
小さくなるように描く!

② かかとラインBは「くの字」にくひれる!



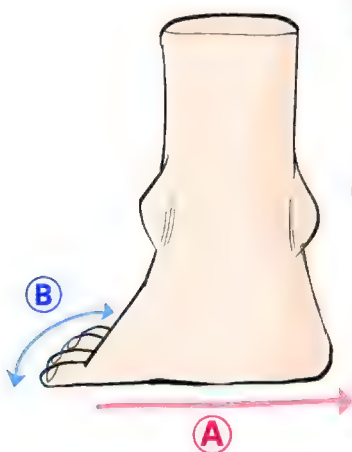
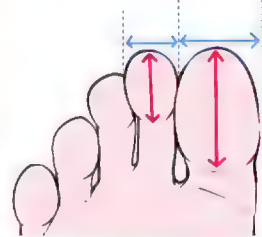
① 指の大きさAが
同じ大きすぎて不自然かも...

② 指のつけ根ラインBが
直線すぎてノッパル見える...



① Aのように
「親指とその他の指」の
大きさは全然違う!

② 指のつけ根ラインBは
「へ」になるイメージ!



① かかとラインAを
まっすぐ描いてしまうと
足の立体感が無くなる...

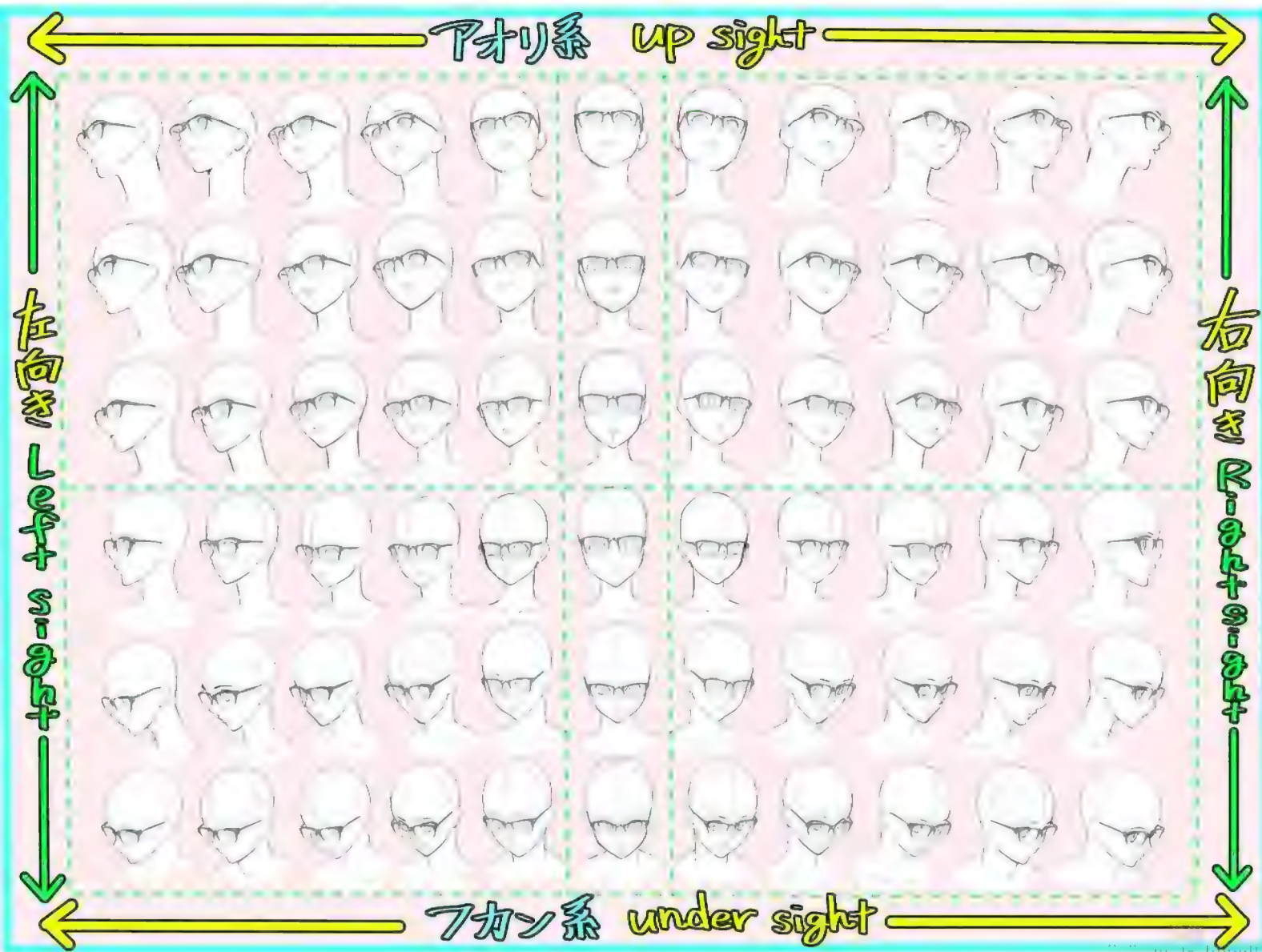
② 後ろアングルから見る指Bを
全部見せようとして
不自然かも...



① 足の裏面ラインAは
「3の字」にくひれると
肉感でいいかも!

② アキレス腱部分Bは
青い部分が出っ張るような
イメージに!





× (ダメかも...)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか?を見比べてみてね!

○ (良いかも!)



親指①が「直線すぎる」と不自然かも...

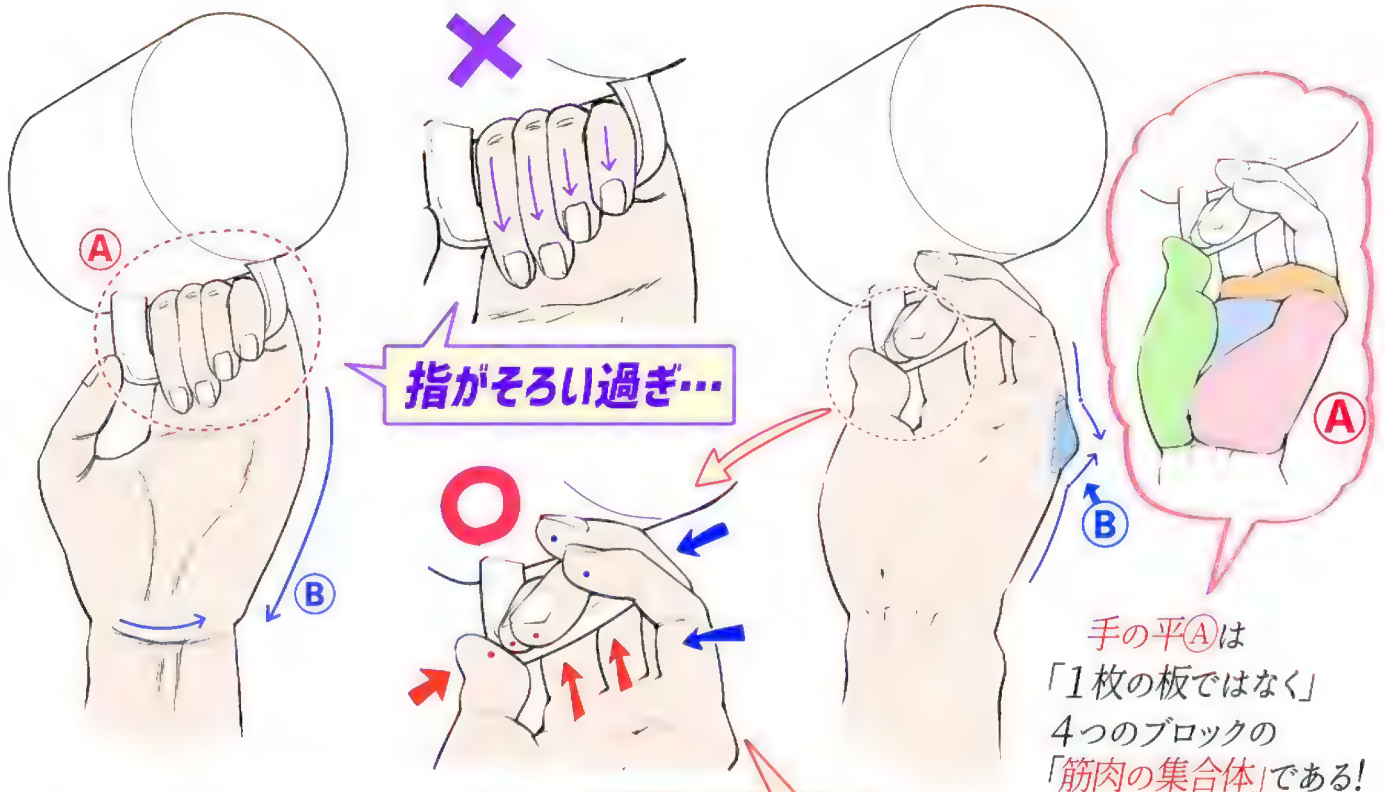
4本指②を全部「同じ動き」で描くと
絵が単調に見えやすい...

線画全体が③みたいに「まっすぐ」過ぎると
「人体の柔らかみ」が伝わらない...

親指の指先①が「上に少しそる」と自然!

小指と薬指②は「持ち手を支える役目」
として描くと「手のポーズ」が映える!

この手の角度では③部分は
「少ししか見えない」のが自然!

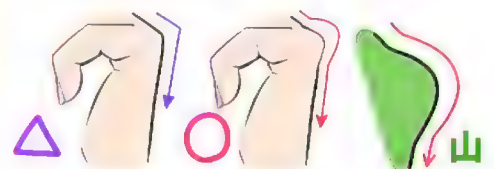


ハンドル(持ち手)の中に4本指①を
「全部入れようとしないこと」が大事!

手のライン②が「なめらか」すぎると
骨の質感が無くなり「ゴム人形」ぽく見える...

赤色の3本指で
「ハンドルをつかみ」
青色の2本指で
「ハンドルを支える」

③部分は「山が盛り上がる」ように
骨を意識して描いてみよう!



黒の革靴「塗りパターン表」



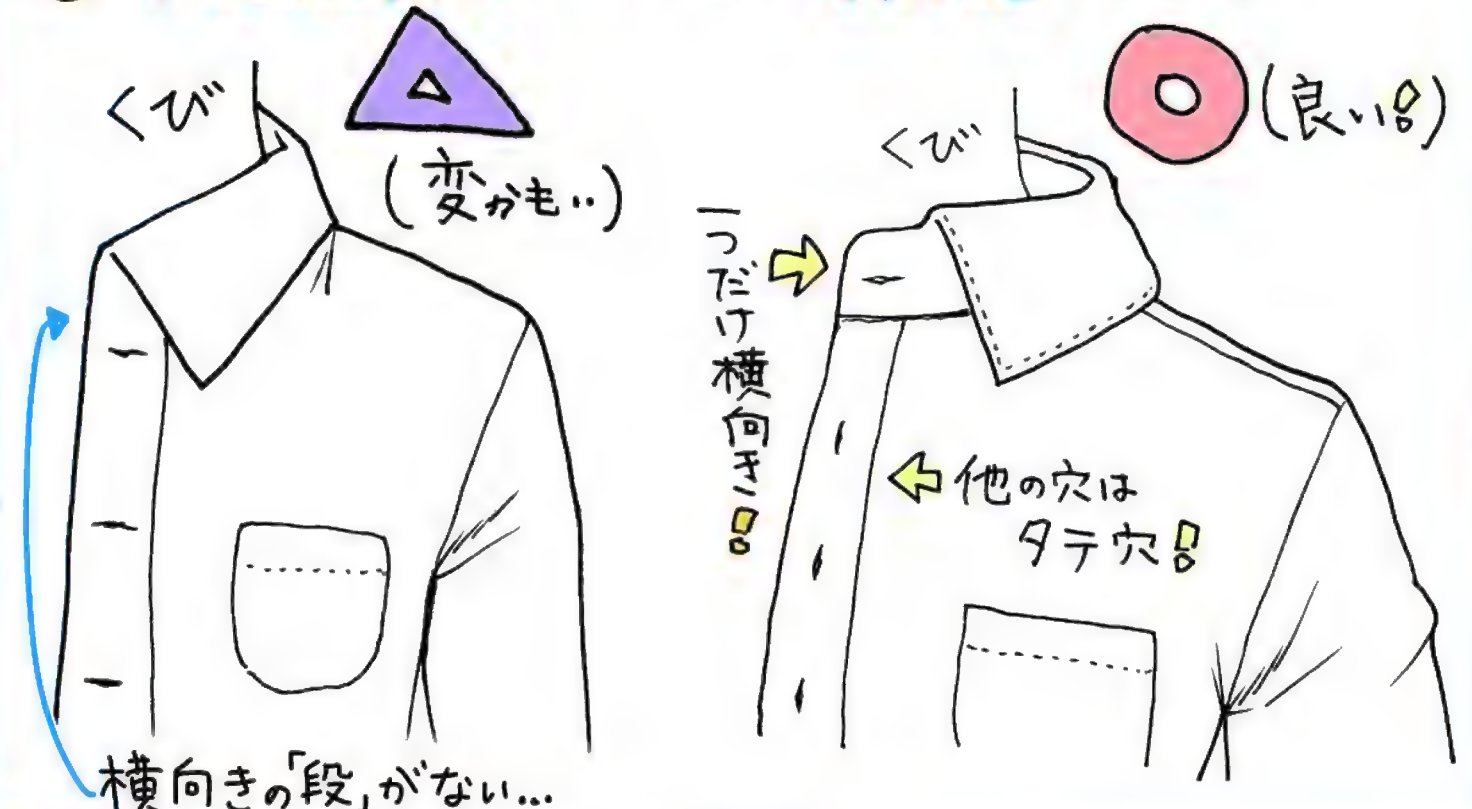
えりの下 知ってる？いい？2っ

① えりの下には「横向きの段」がある！

えりがおれる



② 1番上のボタンの穴だけ「横向き」である！



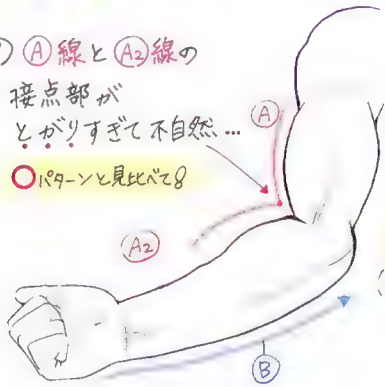
※シャツのデザインによって、ちがう場合ありです。

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

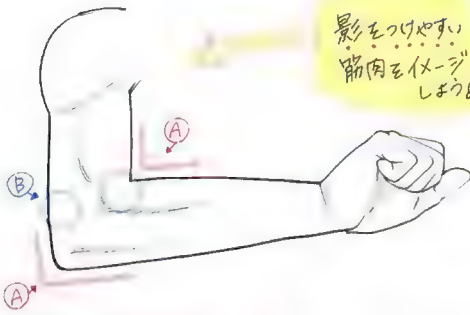
横に曲げた腕

- ① A線とA2線の
接点部が
とがりすぎて不自然...
○パターンと見比べて



ここに
アソテーション
があるとよい
(三角部)

- ② 腕の下ライン(B)が棒線(まっすぐ)すぎて
人体の肉感が弱く風船っぽいかも...



影をつけやすい
筋肉をイメージ
しよう

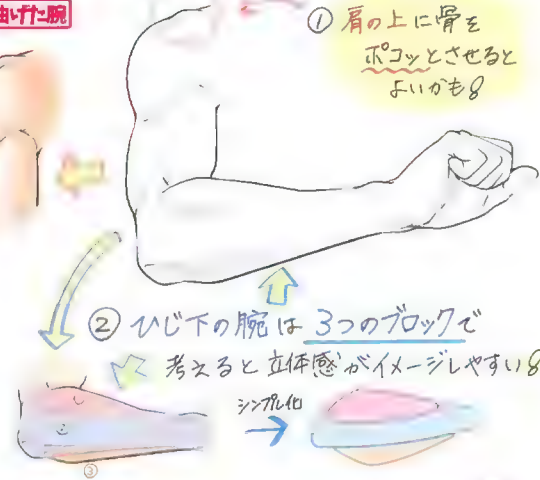
手前に曲げた腕

- ① A部分は
"3段階に分ける..
とよいかも"



- ② B部分を
ポコッとさせると
リアルかも
- ③ Cおたく線の途中を
飛ばす(線を消す)と
筋肉の立体感アップ

- ① ひじ関節(A)が直角&とがりすぎかも...
② (B)部分などに筋肉のくいまみ線が無いので
腕の立体感がほぼ感じない...



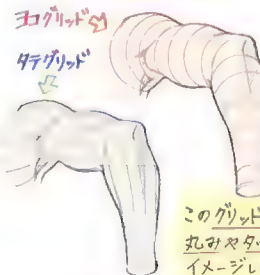
- ② ひじ下の腕は 3つのブロックで
考えると立体感がイメージしやすい

後方に曲げた腕

- ① 線を重ねすぎるクセ
がくと、1本の線を
ていねいに描けなくなる
ことがあるかもです...

- ② 1本1本の線画が
ブレてしまうと
絵全体が汚れてみえやすいかも...

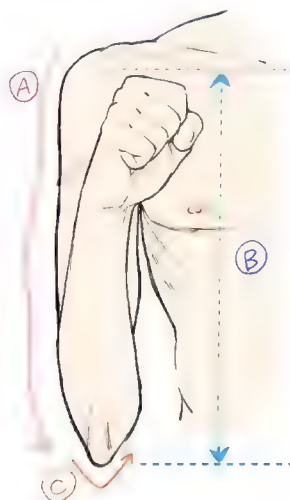
ゆっくりでもいいので
綺麗な1本線を
描く練習がよいかも



- ① 美しい1本線が
描けなるときは
Aの関節部で1回1回
線を止めるように
小まめに描くとよいかも

- ② ひじ下の腕は
左右対称ではない
筋肉Bの位置は
左右でビミューにちがう

パンチを構えた腕



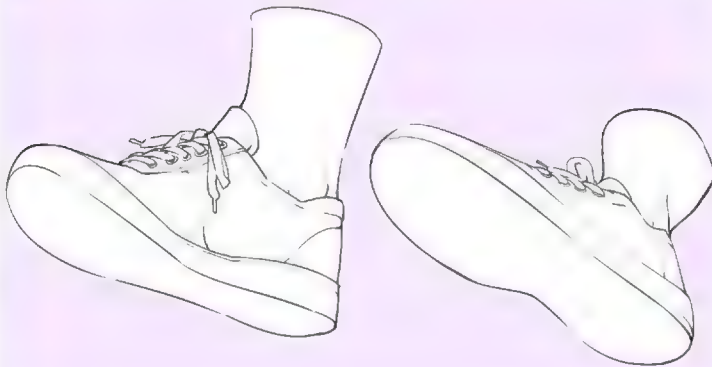
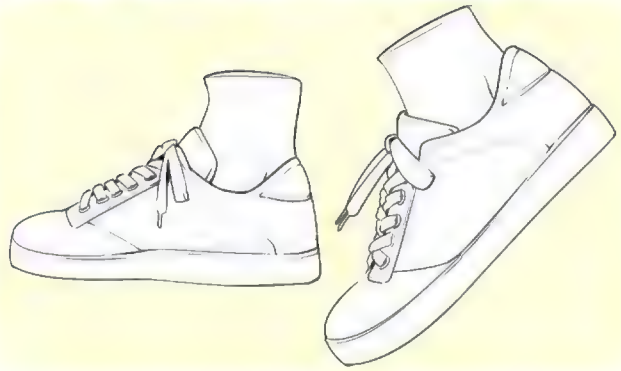
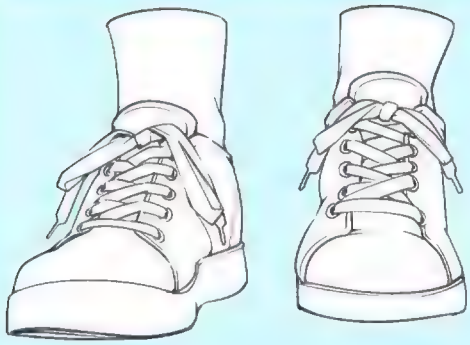
- ① Aラインに
"ふくらみ"がなさすぎて
貧弱な筋肉に見える...
- ② Bが長すぎると
腕のバランスが
悪いかも...
- ③ ひじCが
とがりすぎかも...



- ① 腕をおりたむと
A部分の筋肉が
押しつぶされた形で
横にもり上がる
- ② ひじBは
とがらせすぎず
平たんの方が自然
- ③ 肩Cの筋肉は
ガッチリの方が様になる

【スニーカー靴のいろんな角度】

練習用
パターン表



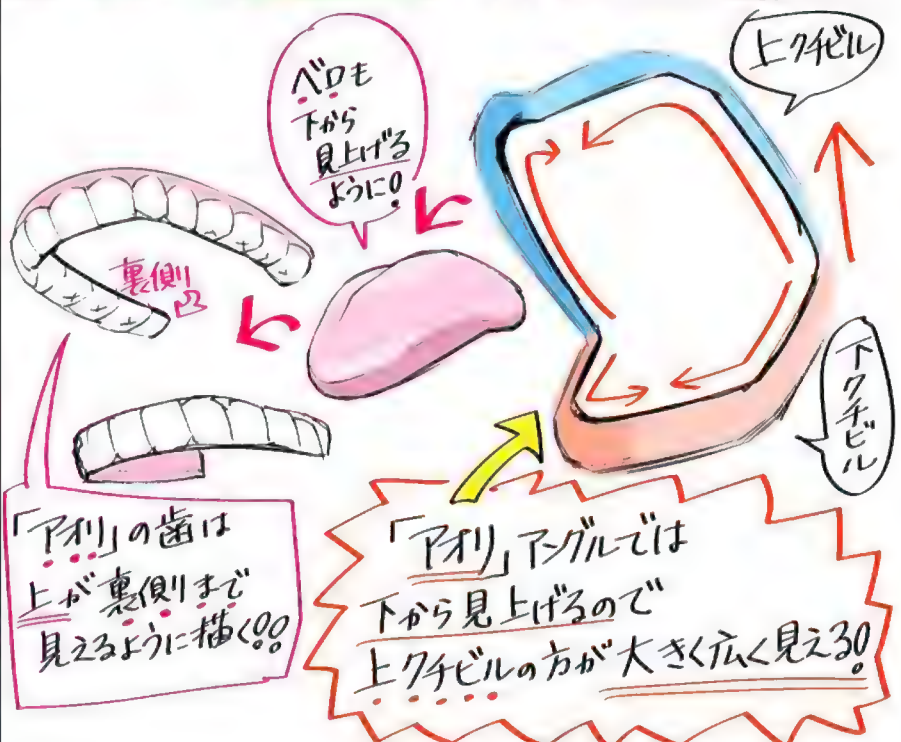
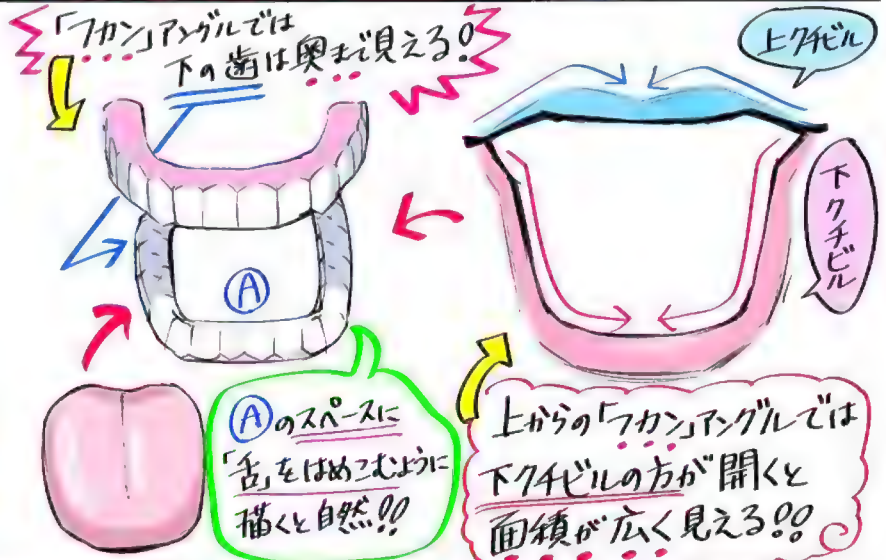
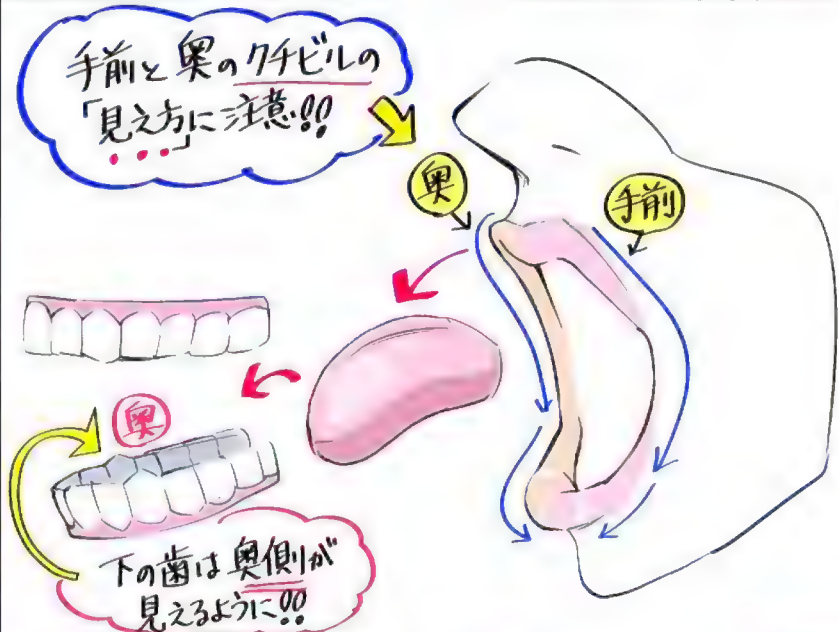
足の「内側」

INSIDE



分解前の ロイラスト

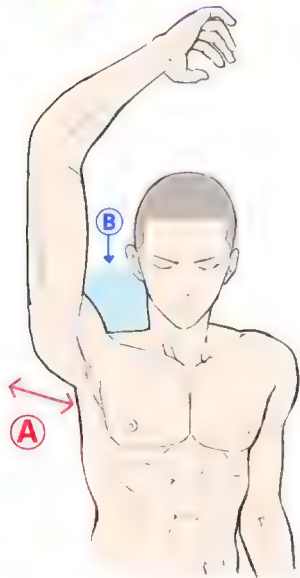
分解後



✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)

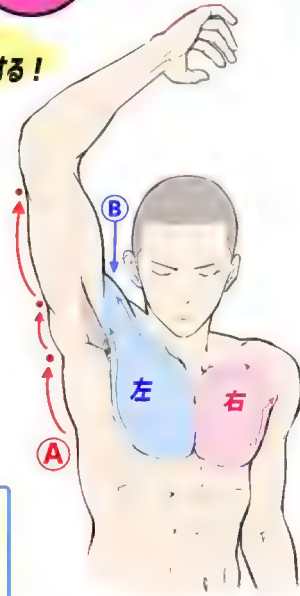


肩Aが横方向へ出っ張りすぎ...

首と肩のスキマBが広すぎて
デッサンが不自然かも...

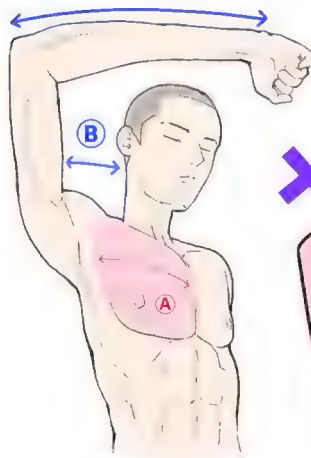


肩～腕の筋肉には
「ブロック」がある！
ゴムホースみたいに
ならないように注意！



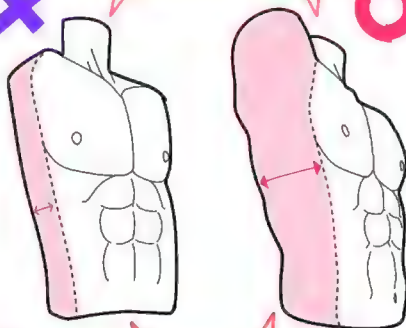
わき～ひじラインAは
直線ではなく「3段変化」

腕を上げれば胸の筋肉の形Bが
上に伸びて、左右対称では無くなる

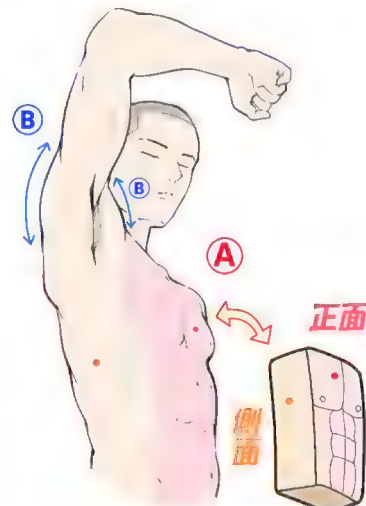


ナナメ角度の時は胸筋Aが
長すぎると「厚み」が薄くなる...
肩のスキマBが空きすぎると
腕が不自然に長くなりやすい...

**胴体の「厚み」
に注目！**

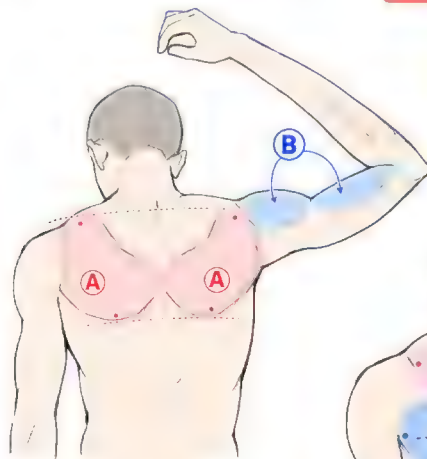


ナナメの構図では
「厚みが薄くならない」
ことが大切！



胴体Aは「正面と側面」があり
「長方形の箱」を意識する！

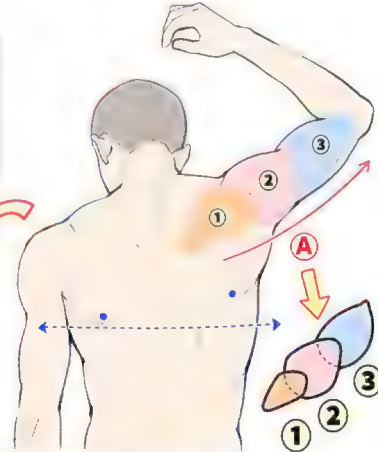
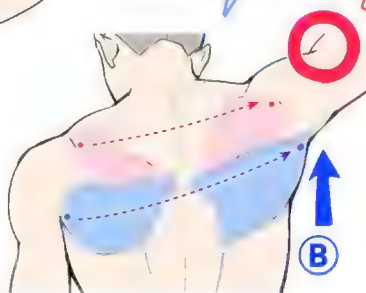
肩ラインBは「外側が長く」
「内側が短い」



片腕をあげても、背中の筋肉Aが
左右で「同じ高さのまま」だと不自然...

肩と二の腕の筋肉Bが「分離」すると
腕がノッペリして見えるかも...

**肩腕が上がると
左右の筋肉の
「高さ」が変わる**

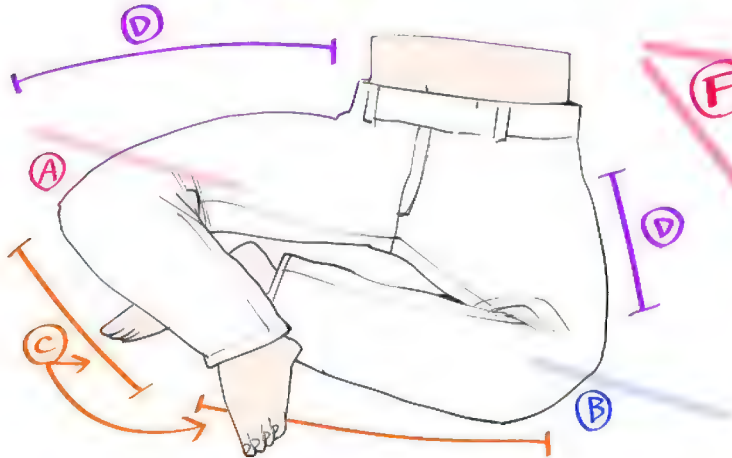


背中1、肩2、二の腕3の筋肉が
Aのように重なるイメージ描く！

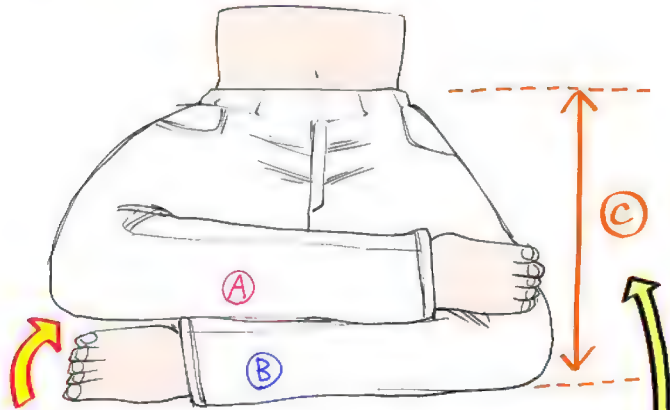
肩が上がる時はそれぞれの背筋が
Bみたいに「平行に上がる」

✕ (ダメかも..)

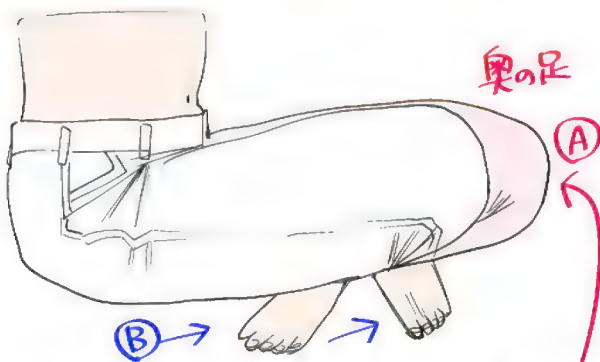
○ (良い!!)



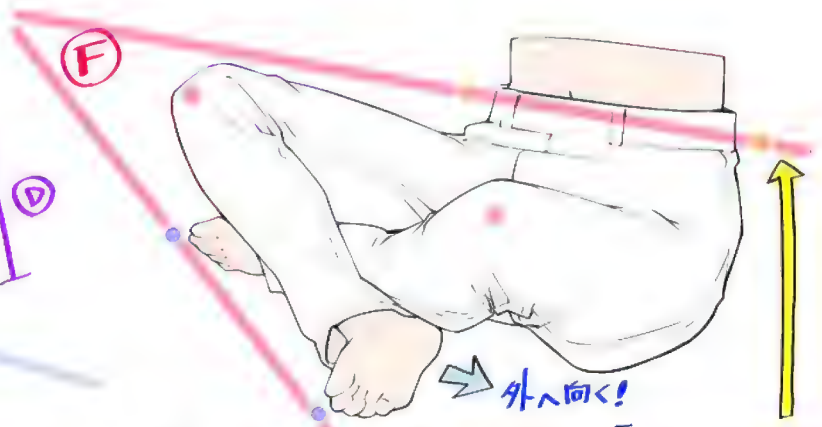
- ① 左右のひざ(A)と(B)の高さがバラバラ...
- ② 「ひざ下」「太もも」の長さが左右で違う...



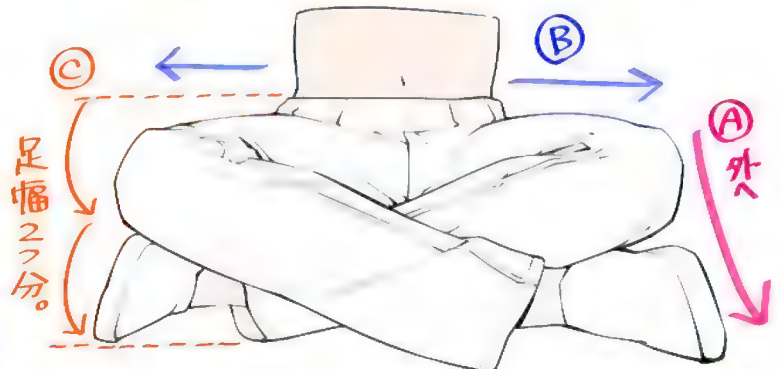
- ① 「足を全部描こう」としすぎると(A)(B)みたく足がクロスせずに骨格がおかしくなる...
- ② 「真正面のあぐら」ではあぐらの高さ(C)は高くしすぎると胴体が長くなってしまふ...



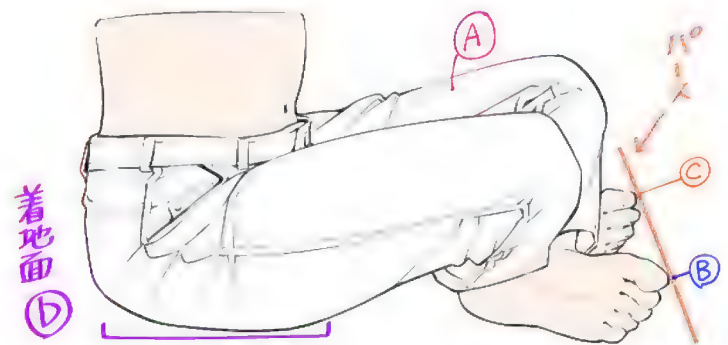
- ① 「横アングルのあぐら」では奥の足(A)を見せすぎると奥の足が長くなりすぎて体のバランスが悪くなる...
- ② 足の組み方をハッキリイメージしないまま描くと足の甲(B)がおかしな場所から描いてしまふ...



- ① 「ひざ、足の甲、腰」の3ポイントを「一定の遠近感(F)」で合わせるとデッサンが崩れにくい!
- ② 「足のウラ」はそれぞれ外側へ向けるように描く。



- ① あぐらの高さ(C)は「足幅2つ分」くらいの高さ!
- ② あぐらの外側(A)は下に広がるようにすると良い!
- ③ 太ももの角度(B)は「ほぼ水平」にするとキレイなあぐらに見えるバランスになる。



- ① 「完全な真横アングル」にせずに、少し上からの角度から描くと、奥の足(A)も自然に見せられる!
- ② 左右のつま先、(B)と(C)は(見るアングルにもよるが)遠近感の流れ(パス)をそろわせて描くと良い!
- ③ おしりの着地面(D)は丸くせず、バタッと水平に!

いろいろな 手のパターン講座

段々に
するとキレイな
手に見える??

指の「角度」を
少しずつ
変えるように
描く??

「親指」は
手の平の(A)

まどを
セツに考へると
イメージしやすい!!

少し
「ふくらみ」を
もたせて描く!!

スピード感を出したい時は
進行方向の「逆」に
線をジャジャツとすると
「速さ」が表現される??

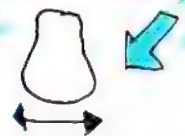


前から見る「指のシルエット」

指の「つけ根」を
ガッツリと
描くと立体感
でるよ!!

指の角度は
じょじょにズラすように
描くと美しい手に??

小指の「下部分」の
シルエットは下がなくなる??



親指

小指は
内側に少し
曲がるように??

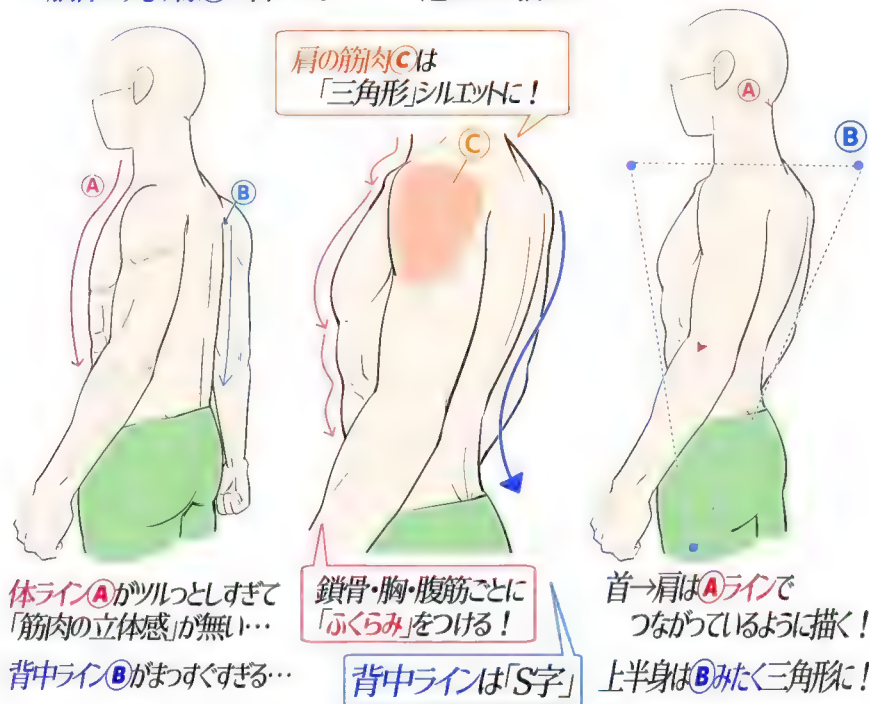
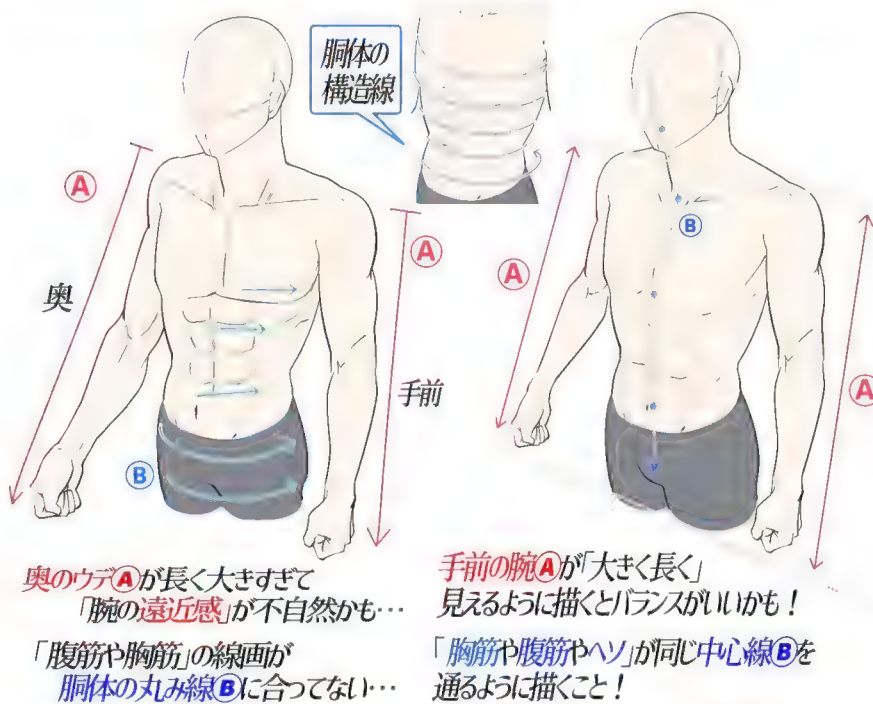
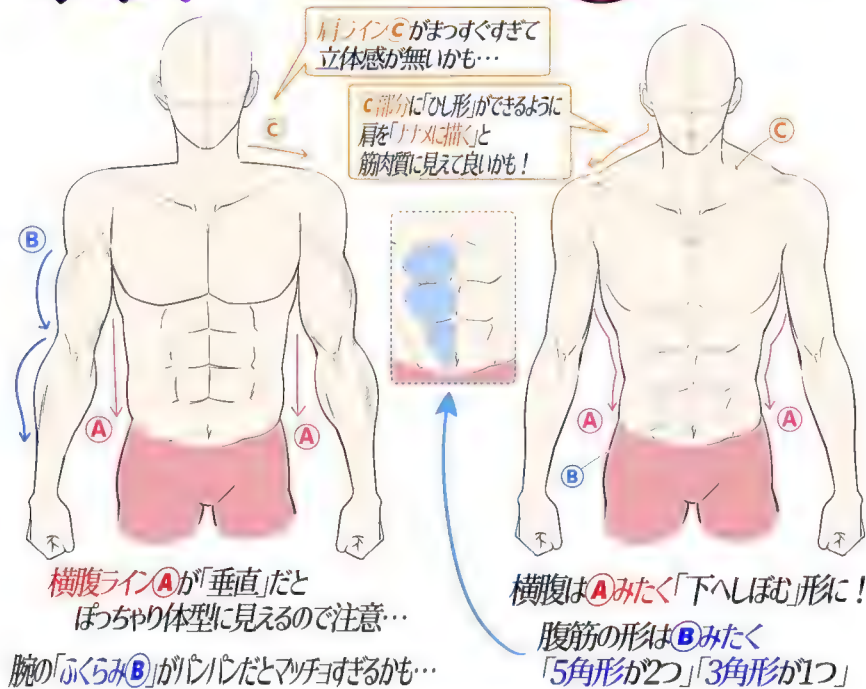
手首の
「どっぴり」を
忘れないように!!

親指は
前方向へ
つぎ出ているように
描けるとよい??

「指の先」が
キレイなカーブに??

✕ (ダメかも..)

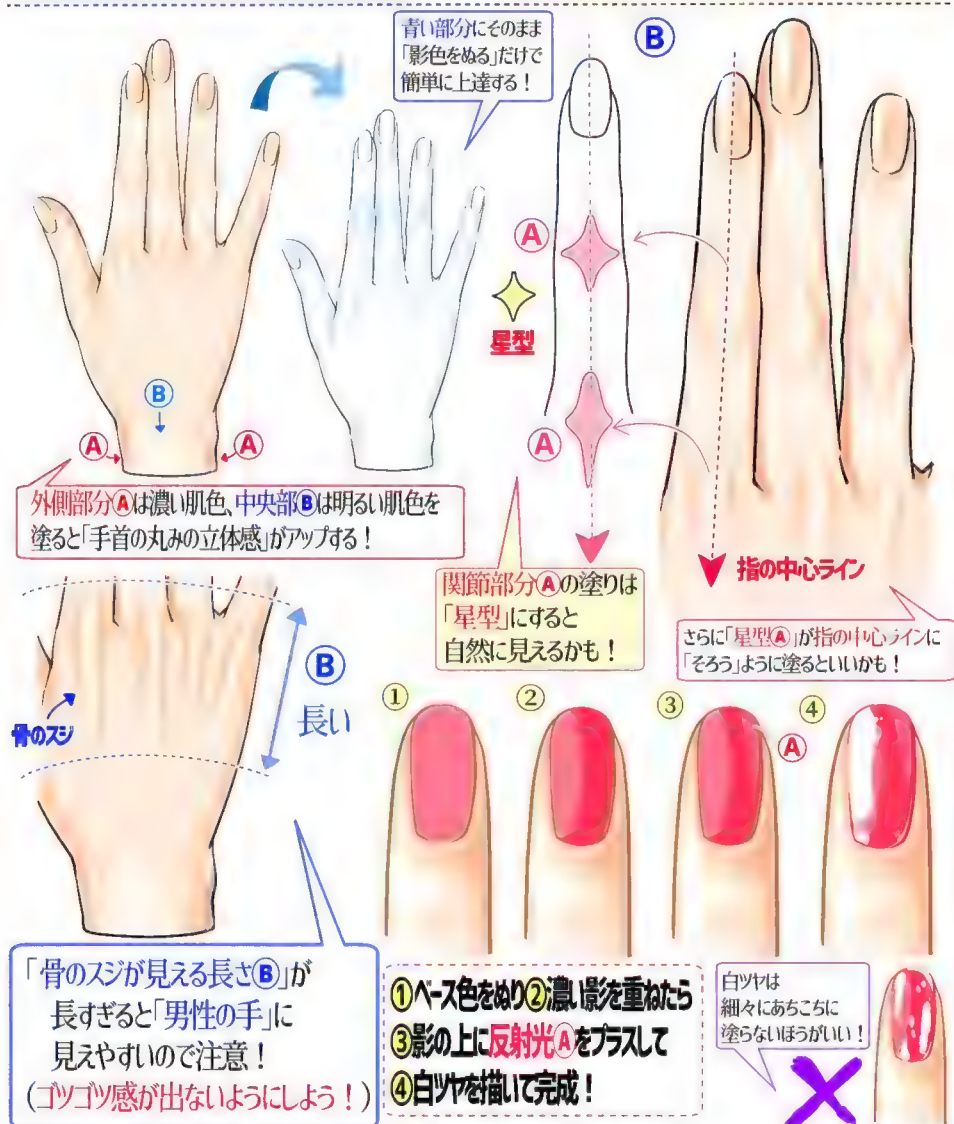
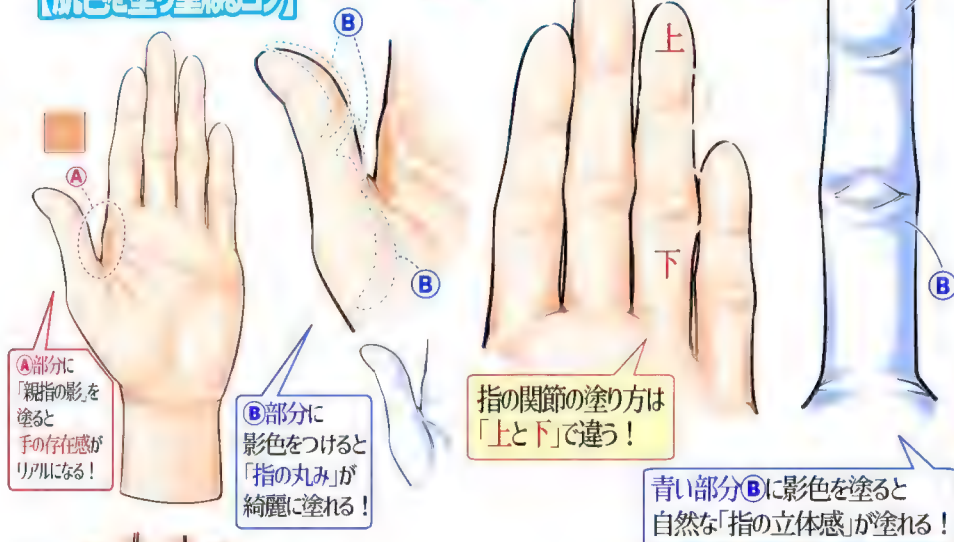
○ (良い!)

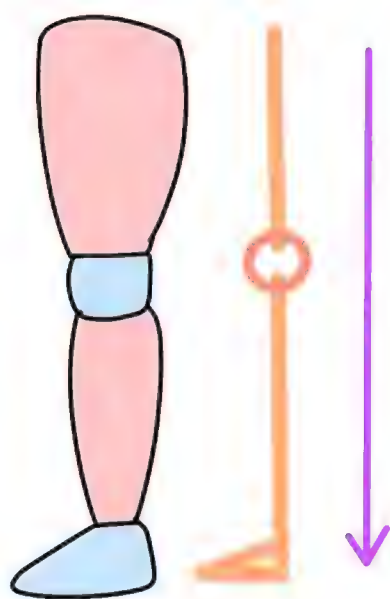


女性の手の「手とツメ」の塗り方④

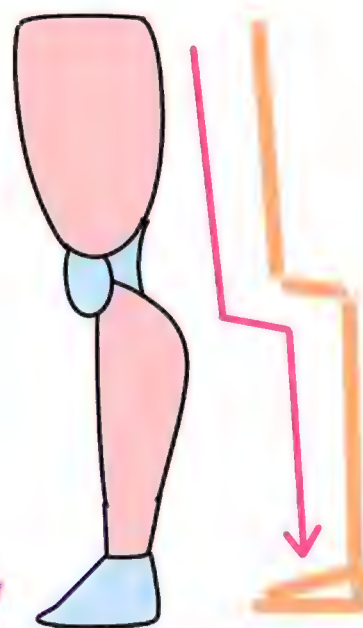
光源

【肌色を塗り重ねるコツ】





太ももから足首までの軸が
1直線すぎる・・・

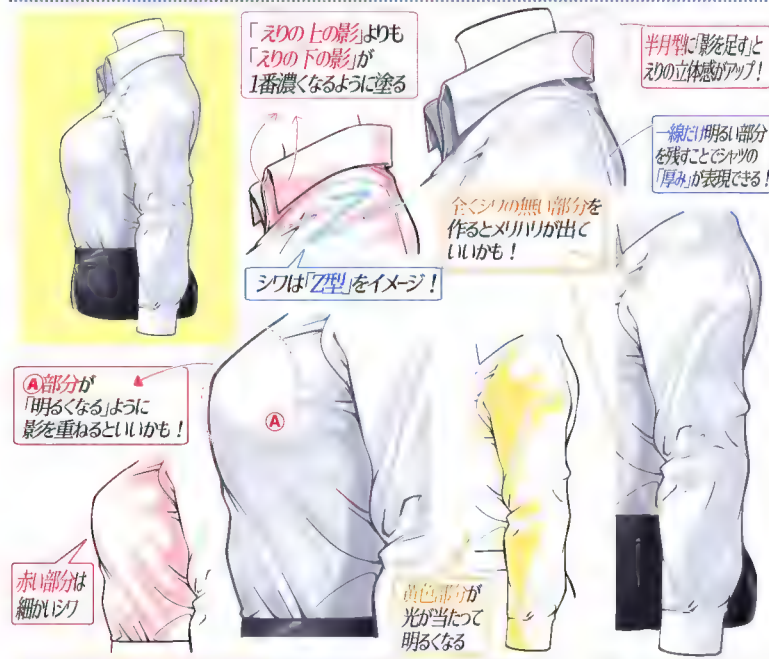
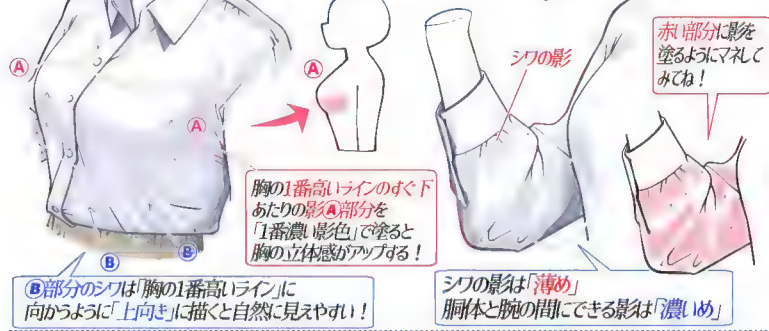
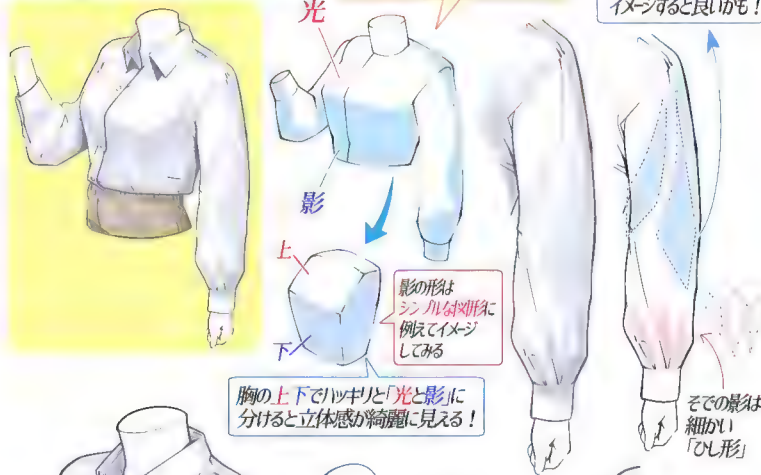


太ももはひざ下部分よりも
前に出ている!

シャツの塗り方(超カンク図解)①

まずはシャツ全体の
大まかな「影の付け方」が大切！

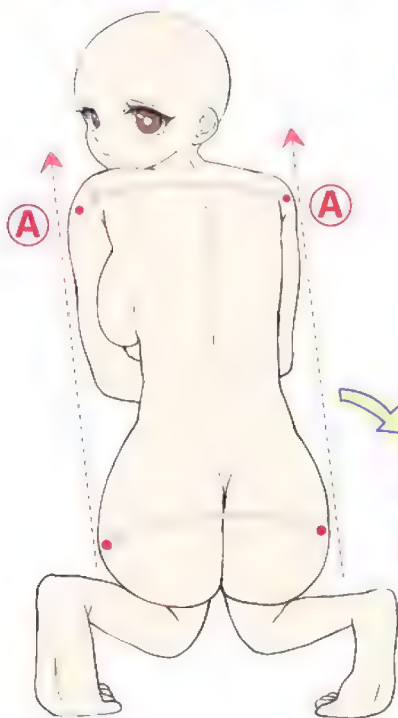
影の形は
細長い「ひし形」を
イメージすると良いかも！



✖ (ダメかも...)

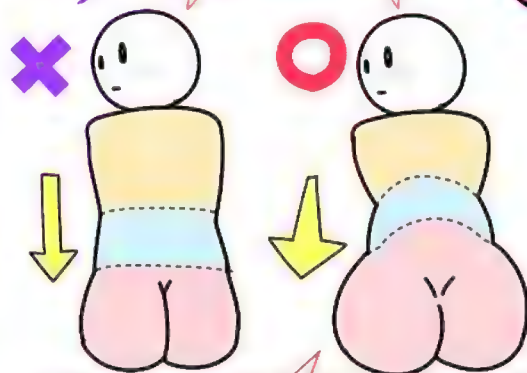
「胸・腹・おしり」の
3ブロックで考えると良い

◯ (良いかも!)

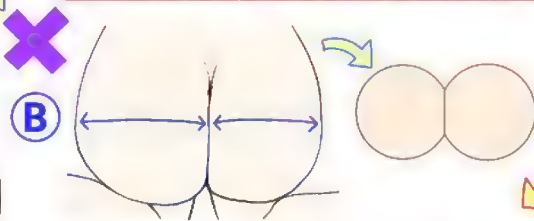


おしり幅(A)が肩幅と同じすぎると
体の「奥行き感」がノッペリして見える...

左右のおしりの大きさ(B)が同じすぎて
絵的に単調に見えるかも...



おしりが「手前へ出てくる」ように!



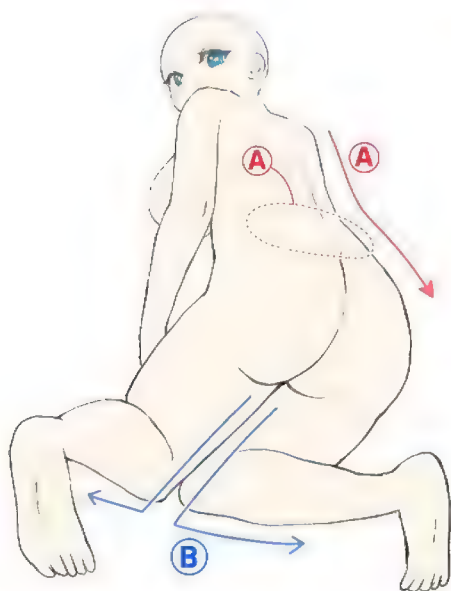
お尻を少し「ひねって」左右の大きさに
差をつけると立体感がアップする!



おしりの幅(A)を肩幅よりも大きくどっしりと
描くことで「セクシー度」がアップ!

足(B)は「見える面積」が少ない!

おしり線の真ん中(C)をスーっと
途切れさせると「丸み」が綺麗に描ける!



背中ライン(A)がまっすぐ過ぎると
背中の(A)面が見えすぎてしまい
ポーズが不自然になってしまう...

足のライン(B)が直線的すぎる...
特に「太ももが密着する部分」は
「カーブや丸み」を意識して描こう!



遠い部分

(A)

近い部分



目線が「近い部分ほど大きく描く」
目線が「遠い部分ほど小さく描く」
この差を大きくするほど
構図の迫力(絵の力)が強い!



股間部分(C)は
「丸みのあるひし形」に描くと良いかも。

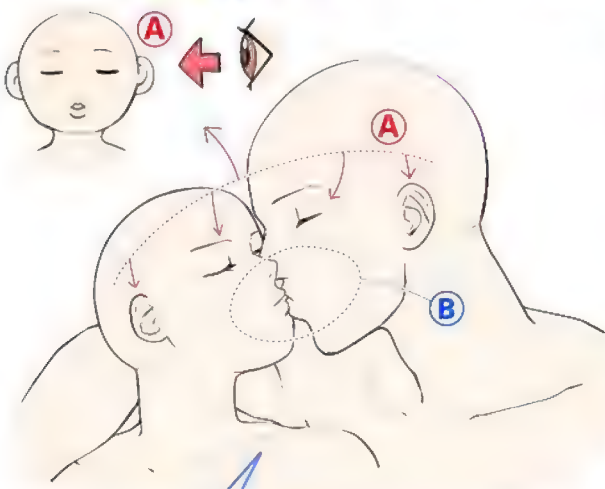
(A)のように上半身と下半身を2ブロックに分け、
背中の「腰あたりを描かない」のがコツ!

(B)の足は真横ではなくて「手前に出る」!

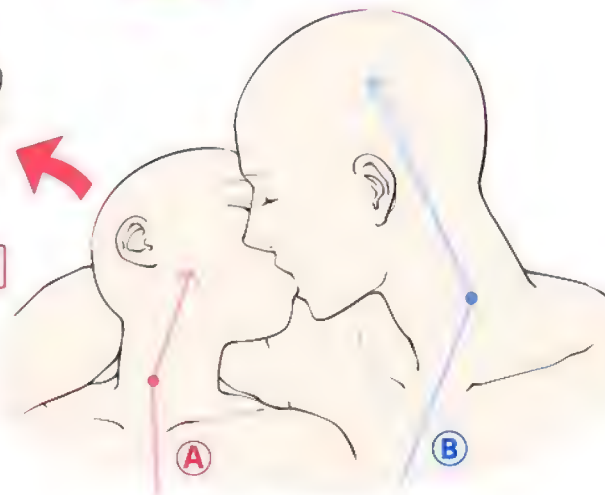
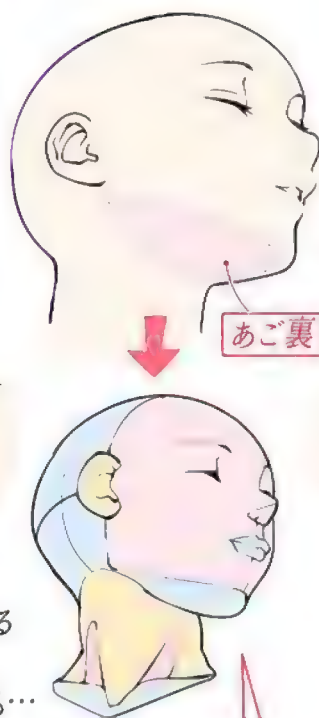
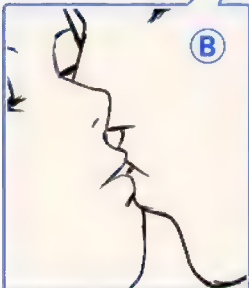
この構図のお尻(C)は「丸みのある三角形型」に描く!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

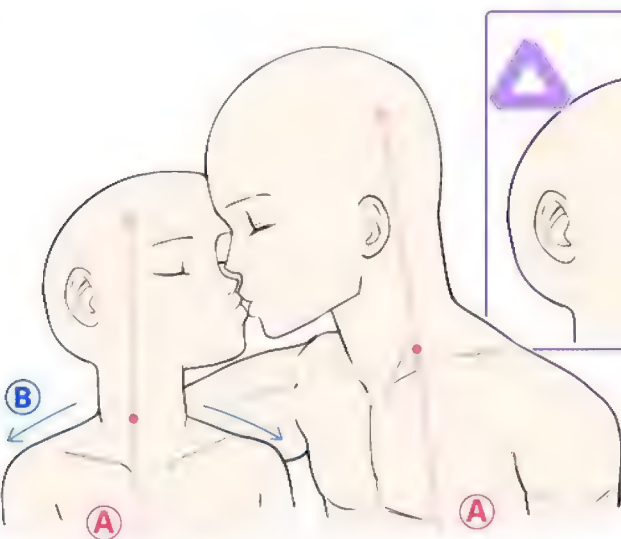


顔のパーツ①が真横から見る平行アングルすぎるために「絵がノッペリ」して見えるかも…
口元②は2人の口も鼻も「全部描こうとしすぎ」て不自然になっているかも…



このキスの構図では女性の身体のアックス①と男性のアックス②が「く」の字型に向かいあうように描くとデッサンが自然にみえるかも！

女性側はあごをひねるように「あご裏」の三角形を魅せるような顔の角度が美しいキス構図になるかも！



体の中心アックス①が2人とも直線すぎて「ぎこちなく不自然なキスの姿勢」に見える…

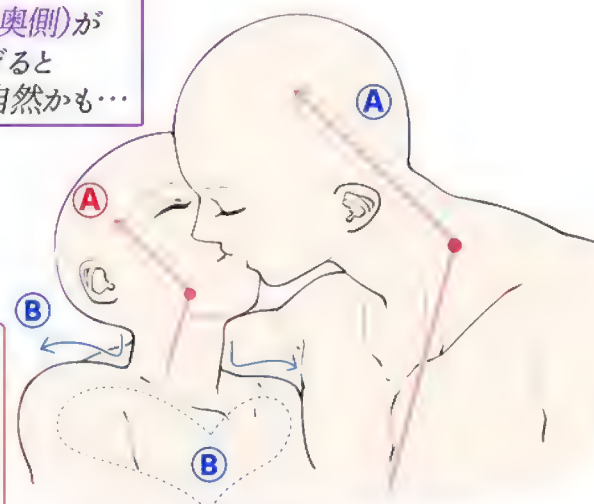
抱きかかえられる女性の肩ライン②がなで肩(ハの字型)すぎるとキス構図の「情熱さ」が伝わらないかも…



女性の顔の右半分(奥側)が見えすぎると逆に不自然かも…

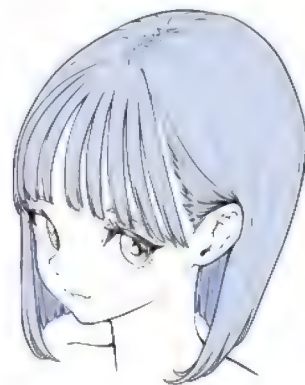
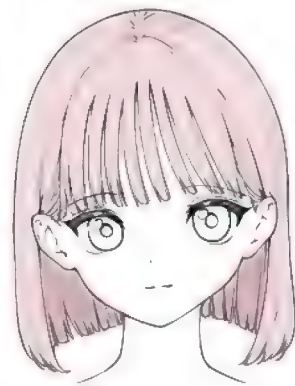


思い切って女性の顔半分(奥側)は手前の男性の顔で見えない方が自然なキスに見えやすい!!

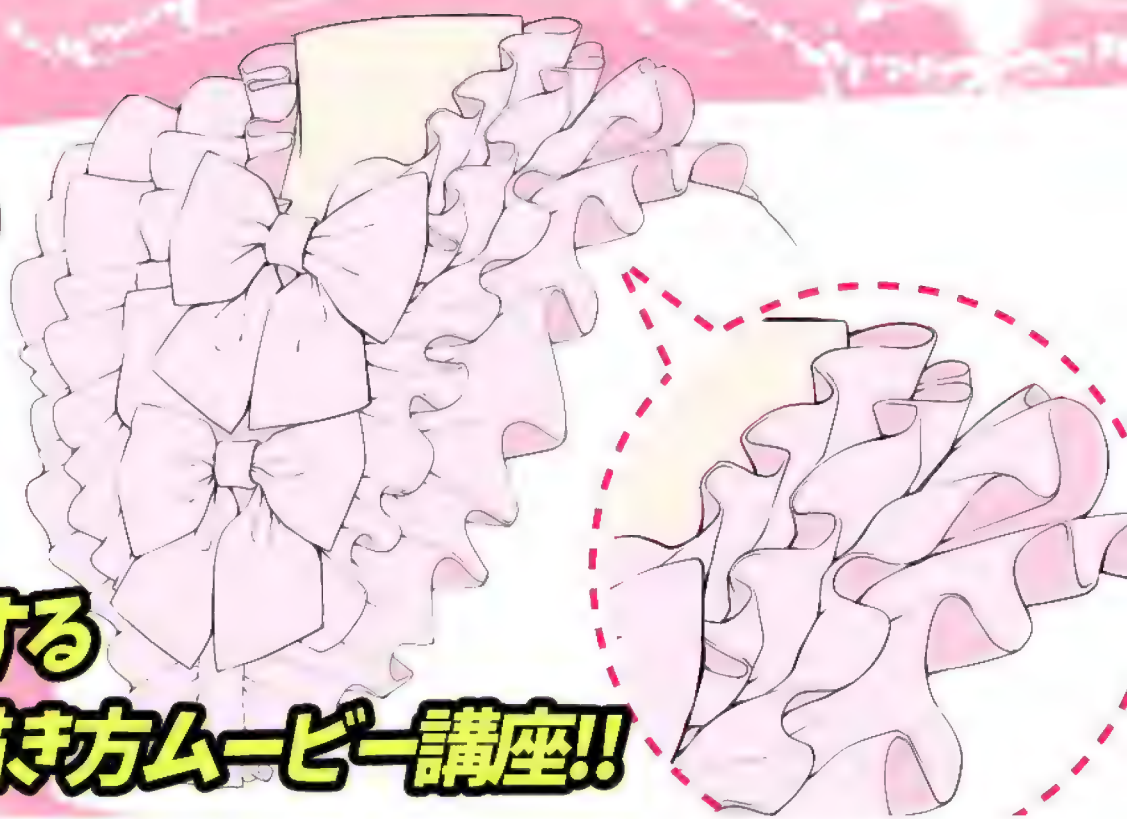


このキスの構図では女性の首ライン①は後ろへ「そる」ように男性の首ライン②は前へ「かぶさる」ように描くとデッサンが綺麗に整うかも！

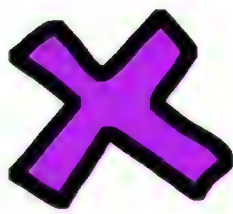
女性の肩ライン③は男性に引き寄せられるイメージで「ハート型」になるように肩がぐいっと上がるような角度で描くと自然かも！



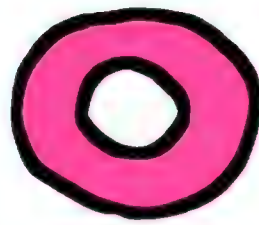
フリルの 描き方



一気に上達する
フリル線の描き方ムービー講座!!



(ダメかも...)



(良い!)



① パーカーの肩ラインが上すぎる...

② パーカーのひもが「どこからどう出ているのか？」がテキストになっている...

③ フードの裏面がほとんど見えてないので立体感が感じない...



① 肩ラインは「生の肩の位置」より少し下から!

② フードのひもは「出てくる穴」を描こう!!

③ 「フードの丸み」は首をグルッと囲うように!!



① パーカーのシワは全体に入れすぎない!!

※ シワを描きすぎると「パーカーのやわらかさ」が消えてしまいます!!

② フードの先っぽが顔に近すぎてフードの裏面が見えず、立体感が出にくい...

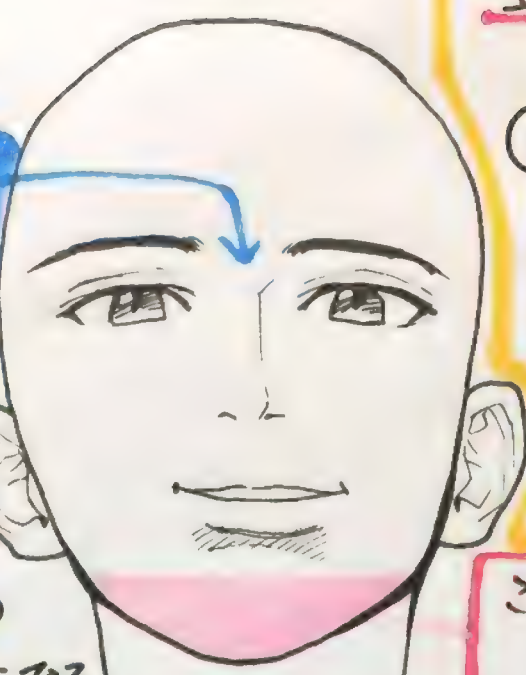


① パーカーのシワは「ワキ部分」に集めるように描き、シワを描く場所と描かない場所のメリハリをつける!!

② 「フードの先っぽ」を前に出すことでフードの裏面が描け、立体感がアップ!!

コレだけ注意すれば 下手に見えないイケメンの顔

鼻筋を
長くするほど
高年齢の
イケメン
短くするほど
若い童顔の
イケメンになる。

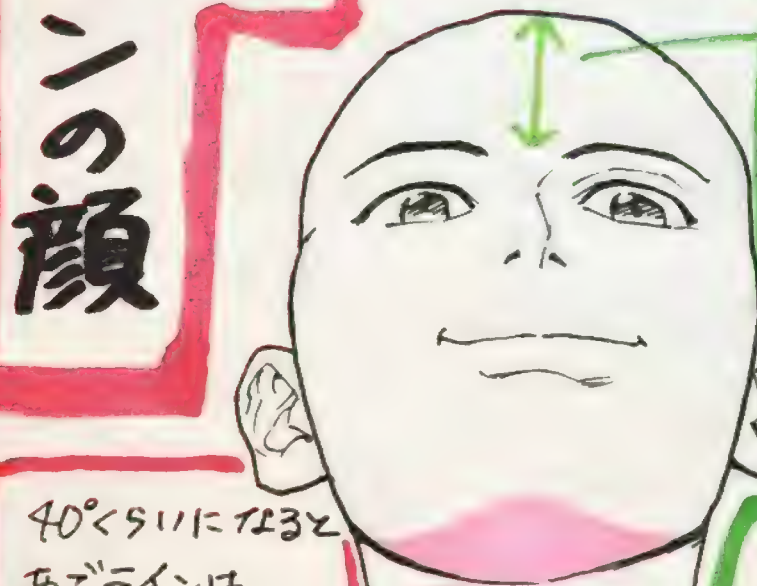
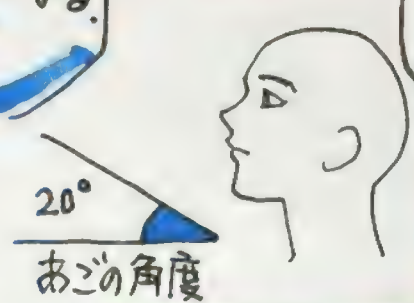


正面顔で 注意すること

- ① あごラインの
見え方
- ② 目→鼻→口の
間隔
かんかく
- ③ 耳の見え方

この角度だとまだ
あごラインは
逆三角形に
見える

あごが上がるほど
耳の高さより
鼻・口の高さが
上がっていく。



あごが上がるほど
あごこが
せまくなっていく
コレ重要☆



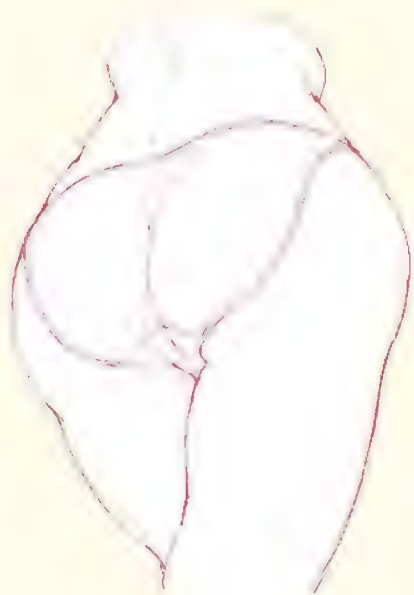
40°くらいになると
あごラインは
見えなくなり
あご裏の面が
見えるようになる
このあご裏の
三角形地帯
そうまくかけると
顔を上げてる感じが
上手く出るかも!!

耳の見え方も
角度によって変化
耳は高さは
変わらないが
見える厚みが
変わってくる!!

あご裏の
三角地帯が
より大きくなる

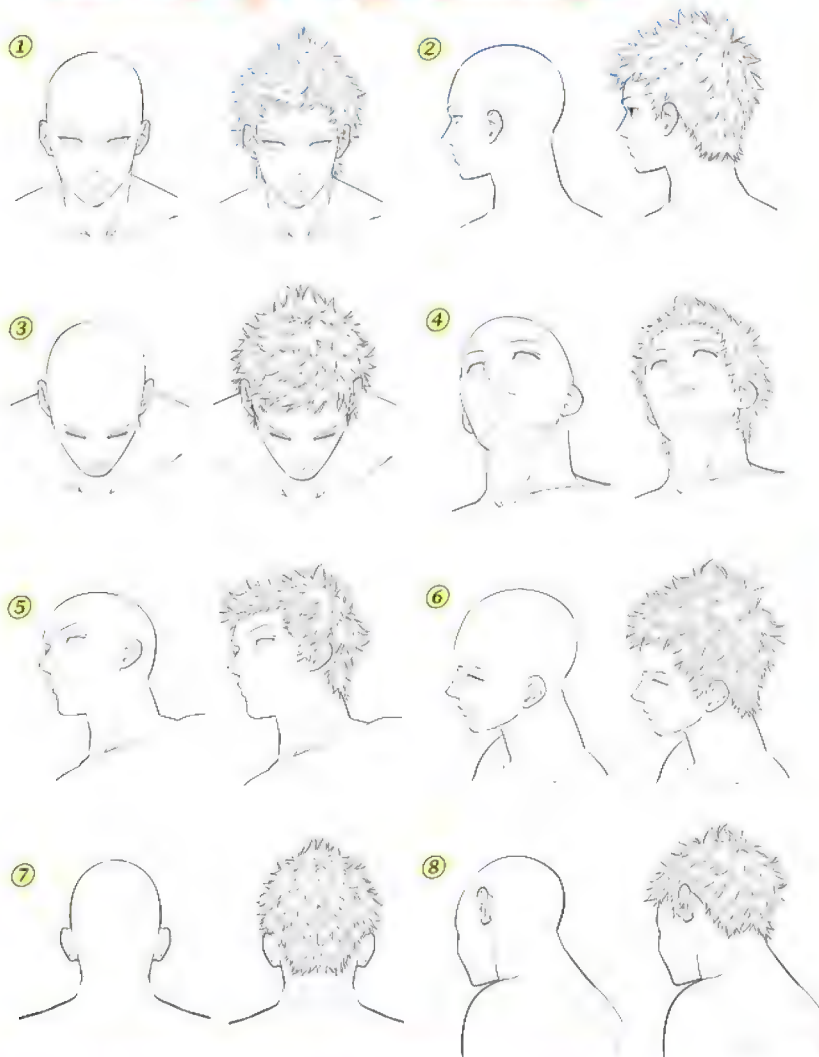


目→鼻→口の
間隔がかなり
せまくなる。





短髪男子の線画練習シート



※メイキング動画や手順講座を参考に髪のをデザインしてみよう！

【線画販売】 全て商用利用OK!!

左面 (leftward)

「オナの男性型」
顔のアンクル素材 全112構図!!
顔の前面・後面アンクル両方あり!
PSD形式
CLIP形式
両方ダウンロード対応!!

購入できる線画は前面構図の63素材

購入できる線画は後面構図の49素材

この講座ではどんな人でも簡単に描ける顔の素材を112種類用意しています。色んな人々の顔に活用してください！

この講座ではどんな人でも簡単に描ける顔の素材を112種類用意しています。色んな人々の顔に活用してください！

この講座で使っている「顔の素材」は【吉村拓也の線画素材】で購入できます！

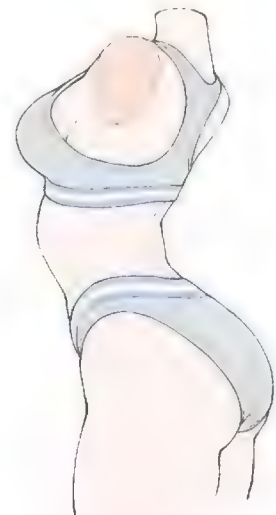
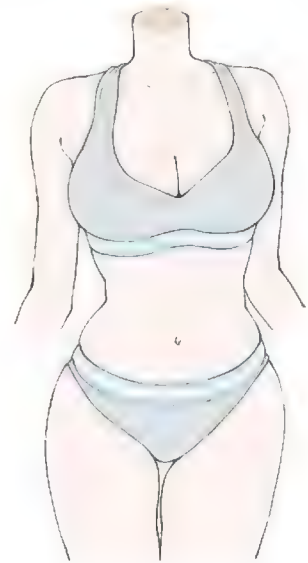
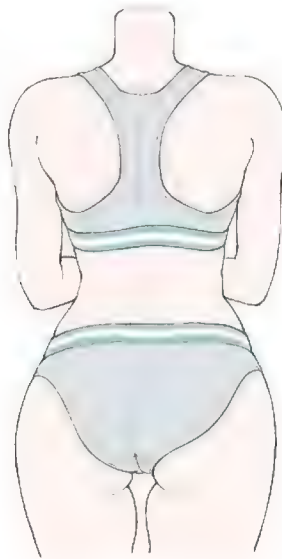
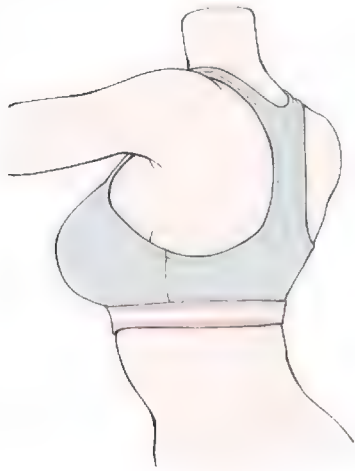
アオリ系 Under sight

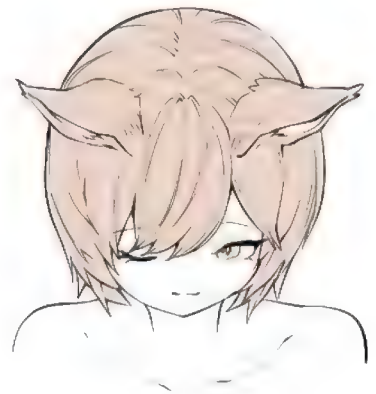


フカン系 up sight

左向き
Left sight

右向き
Right sight





✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



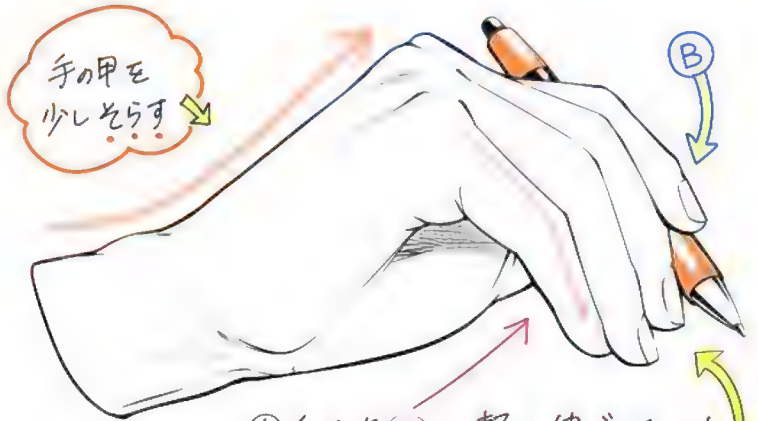
- ① A みたいく 小指 まで 全部 描きすぎ...
- ② 親指 の スキマ B が 広 すぎる...



- ① A の 4本指 は 奥 に (小指) 行くほど見えなくなるように描こう!
- ② 関節 B から下の 角度 を ちゃん と 変 える!



- ① 指を 曲 げ す ぎ て 不自然...
- ② A を 見 ても 「何指 で ペン を 持 っ てる か?」 伝 わ っ て こ ない ...



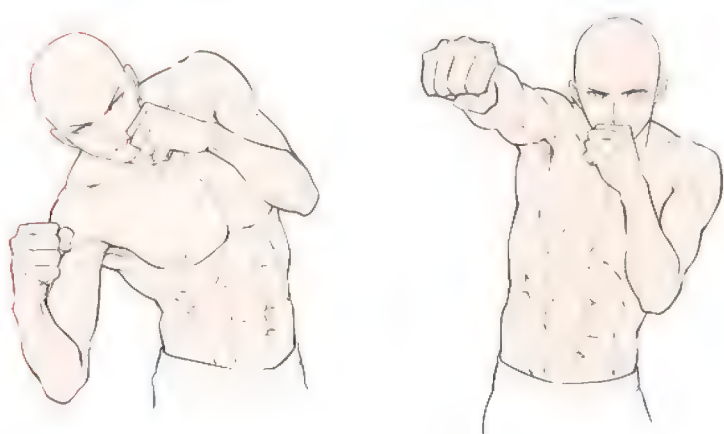
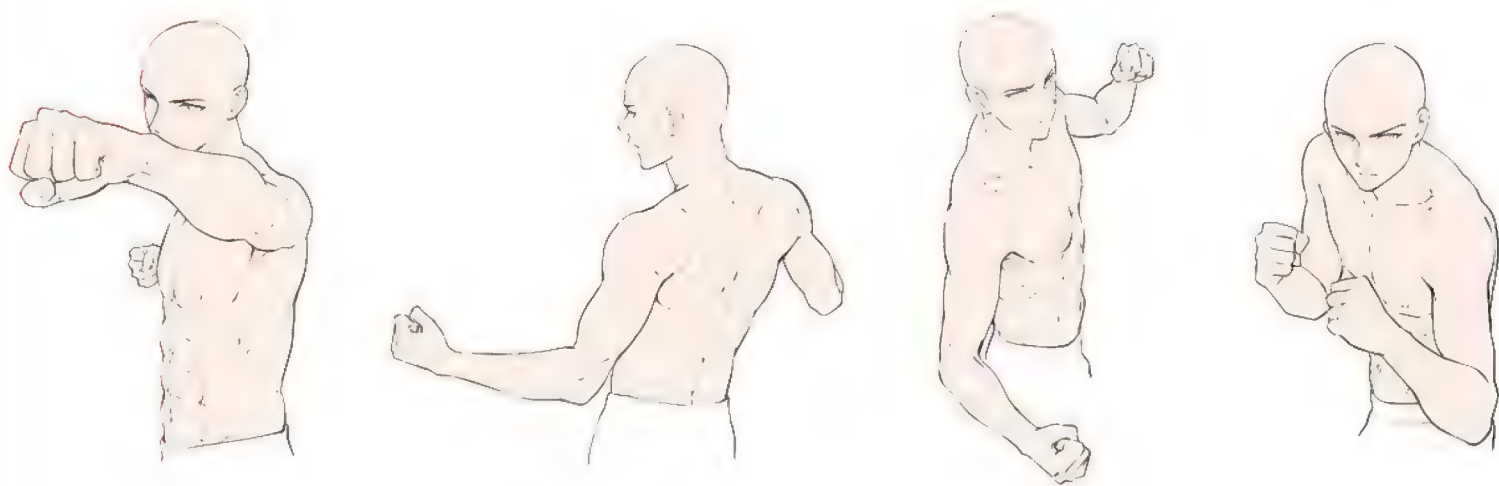
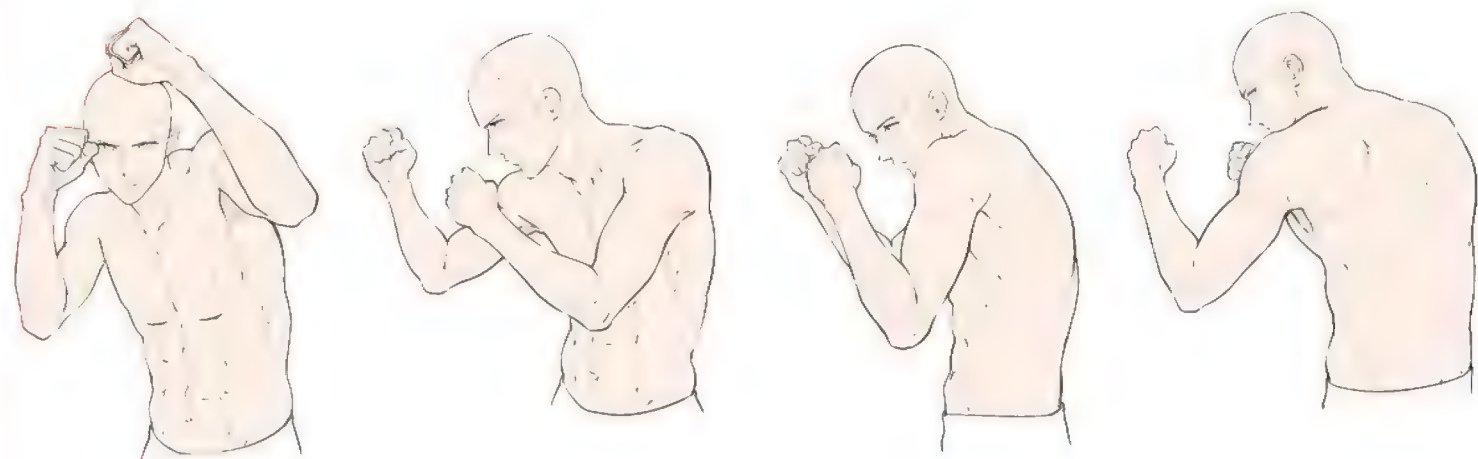
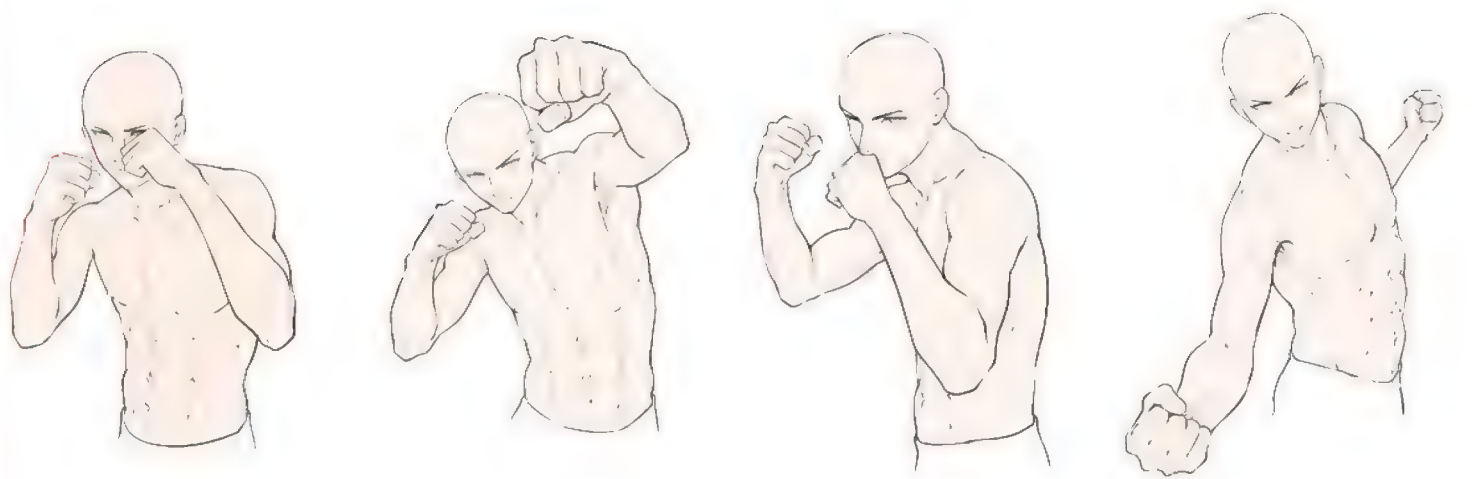
- ① 4本指 A は 軽 く 伸 ば し た ま ま ペン に 「そ え る よ う に」!
- ② B の よう に ペン は 「人指し と 中指」 で ハサ む!



- ① 親指 A の 曲 ば り 方 が お か し い ...
- ② 指 の 「先端」 で 持 っ ち す ぎ ...
- ③ 指 の 関節 B が 1列 に 整 い す ぎ ...

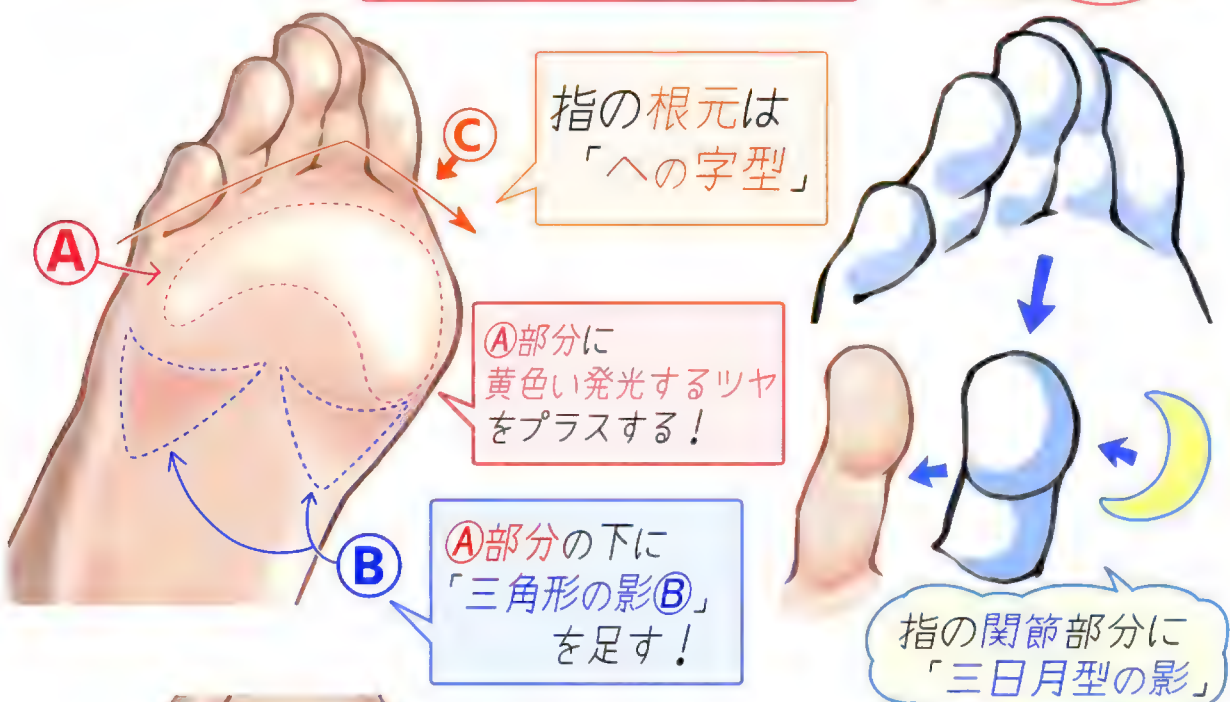


- ① 親指 A は 「横 方 向」 で は な く 「手前」 に 出 る よ う に!
- ② 指 の 関節 B は カーブ 上 に そ ろ け せ る!
- ③ 中指 以下 は 「ペン」 の 下 へ!



足の描き方「図解②」

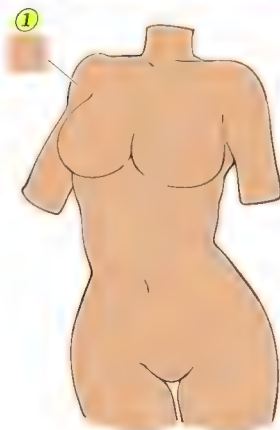
肌色→



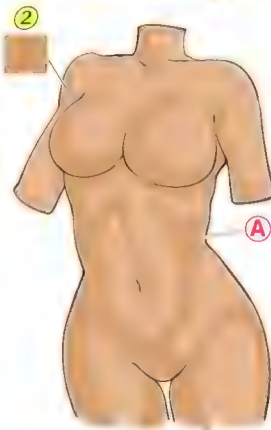
小麦色の褐色肌の塗り方

褐色肌の使用色↓

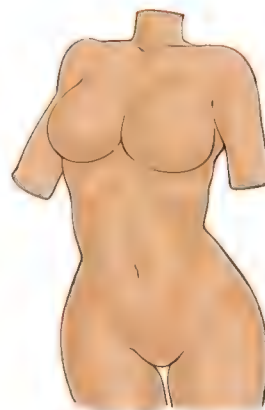
① ② ③ ④ ⑤



① 褐色肌の色は「赤味の強い」
「赤とオレンジの中間色」あたりを選択。



② 影色を「胸解の位置」Aみたく重ねる。
影の場所は上の図↑をマネてみよう



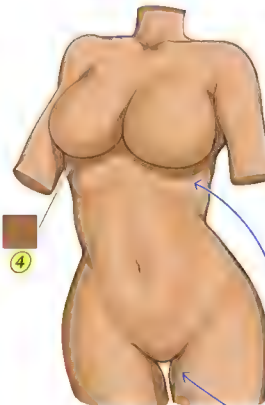
③ 重ねた影色をとにかくボカす！
※なめらかにボカさないと
「体の丸み」がでないので注意！



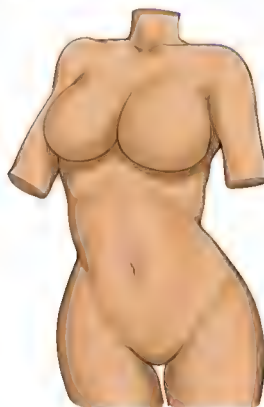
④ 「2色目の影色」を重ねていく。
1色目の影よりも「細かく小さく足す」！



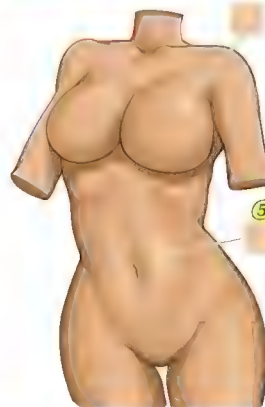
⑤ 同様に重ねた部分をボカす。
「腹筋の筋」を綺麗にボカすのがコツ！



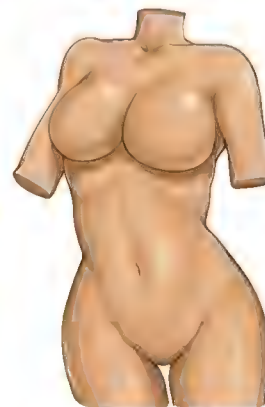
⑥ 3色目の濃い影は「胸下や股下」
あたりに強く重ねると良いかも！



⑦ 同様にぼかして褐色肌のベースが完成！
「肌色数」が多いほど「体の丸み」が滑らかになる



⑧ 肌の丸みをよりアップさせるために
「工程①」の肌のベースよりも
明るい色をプラスする！



⑨ 最後に加算発光レイヤーで
「光ツヤ」を「ムネ、お腹、足」などに
プラスして完成！

BEFORE



AFTER



線画版

完成版

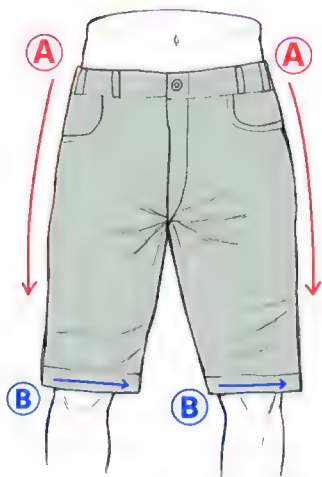




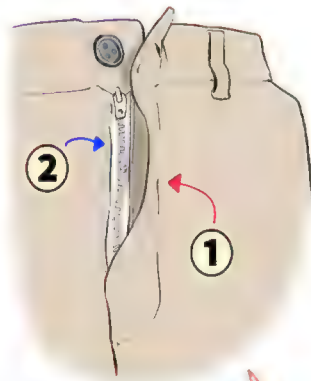
✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



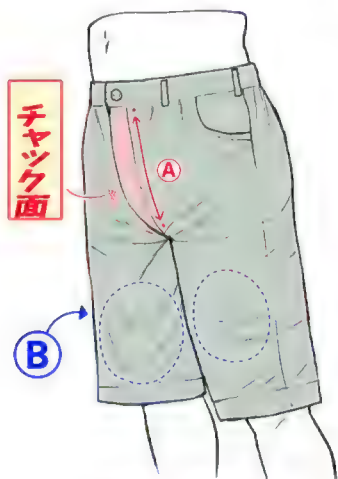
ポケット部分のりんかく線Aが
直線すぎるかも…
すそラインBが「真横方向」に
まっすぐ過ぎて立体感が無い…



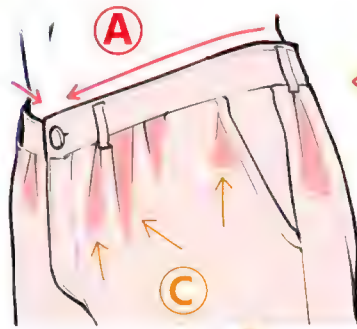
チャック部分は
①と②の2つの面で
出来ている



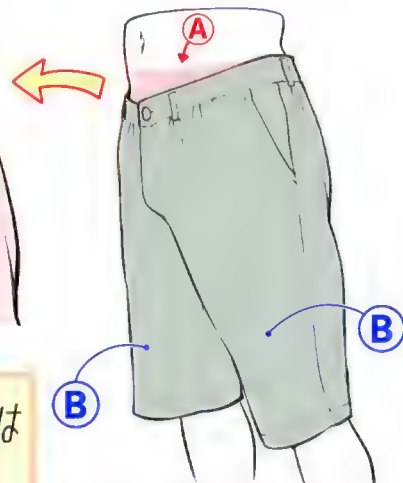
ポケットのりんかく線Aは
やんわりと「ふくらむ方が自然」
すそラインBは「足の丸み」に
合わせてカーブさせると良い！



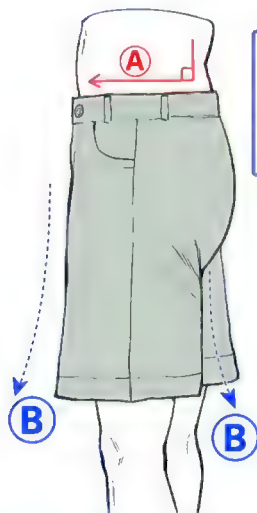
チャック面Aが「股下まで」
伸びすぎている…
パンツのシワBが全体的に多すぎて
「汚れた服」っぽく見えるかも…



ベルト下にできる「シワC」は
「細かな三角形型」で
できている！



ベルトラインAは「体の中心」へ
向かって下がっていく！
B部分にはシワを描きすぎない方が
綺麗なパンツに見える！

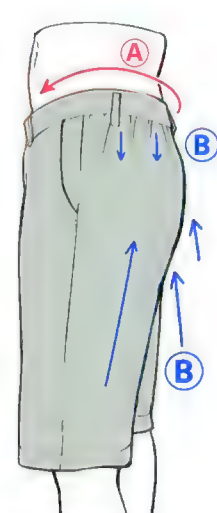


横から見たベルトラインAが
平行すぎると絵がノッペリする…
りんかくBは「下へ行くほど広がる」と
スカートっぽく見えて不自然かも…

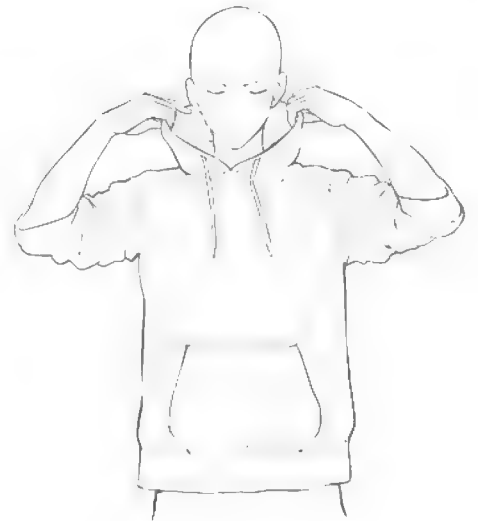
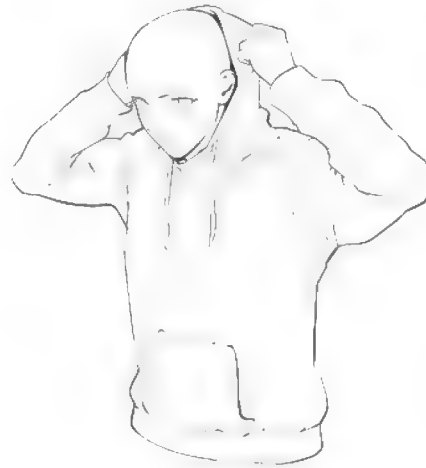
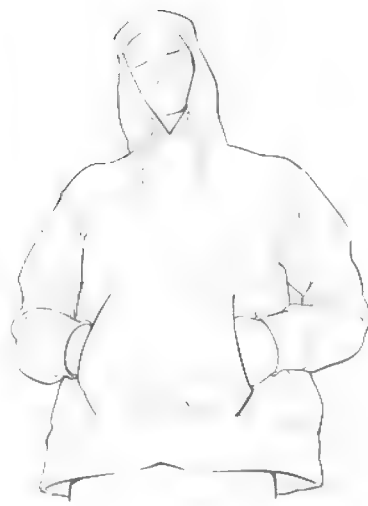
太もも部分は
「台形の形」



とがらせすぎない！



横のベルトラインAは「腰の丸み」に
合わせてカーブさせる！
この絵の構図ではシワBは
「上から下」や「下から上」に向かう！



X (ダメかも...)

O (良い!!)



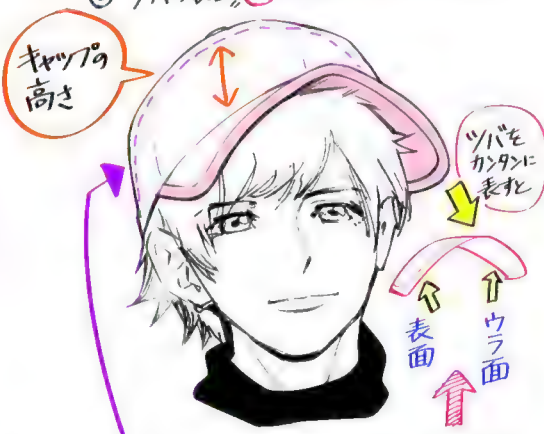
- ① ツバの丸みがおかしい...
- ② 頭のシルエットがバランス良くない...
- ③ キャップのかぶり方が浅い...



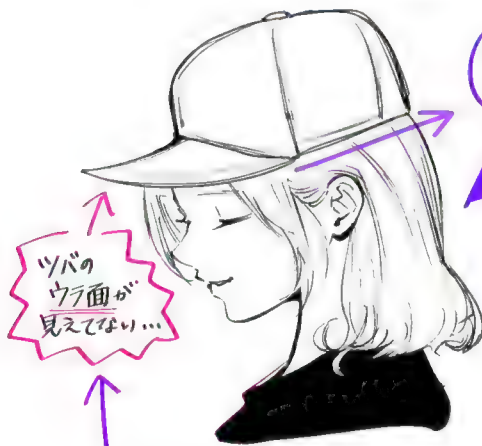
- ① アゴAとつむじBが対角線になるイメージが理想の頭のシルエット!!
- ② キャップのツバは「S字」になるように!!
- ③ ツバの裏面Cが見えるように描く!!



- ① キャップの中に「スキマ」が多すぎる...
- ② キャップの形は四角形にしすぎないこと!
- ③ ツバの見え方が「アオリアングル」になっていない。



- ① アオリアングルではツバのウラ面が見えるように!!
- ② 頭とキャップの間にスキマを作らない!!
- ③ 下から見るとキャップの高さは短く見えるように!!

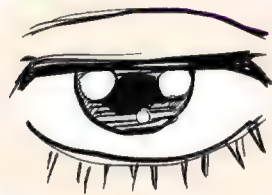


- ① ツバの向こう側(ウラ面)が見えないのでツバの立体感が全く無い...
- ② キャップの「かぶる角度」が上がりすぎてバランスが良くない...



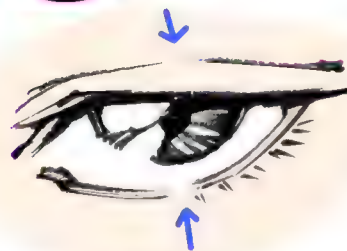
- ① ツバはA面をかいてからB面を描くように!!
- ② キャップの「かぶる角度」を下がるように描くことでキャップの安定感がでる!!

✕ (ダメかも..)

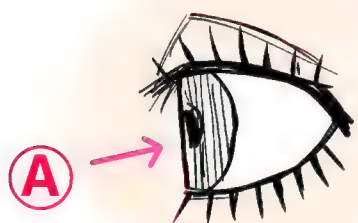


左右対称すぎて
目頭と目尻が分からない

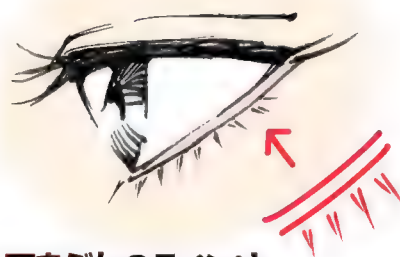
○ (良い!)



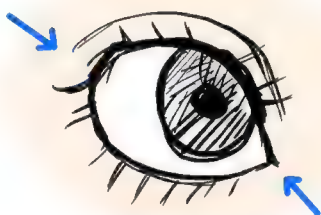
線を途切れさせると
立体感がアップ!



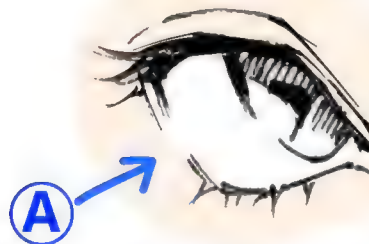
①部分が平らすぎて
眼の「球体感」が無い。



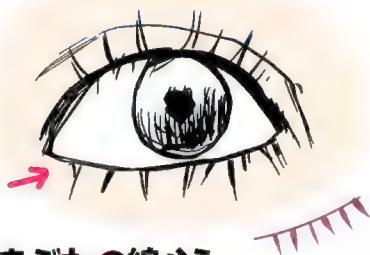
下まぶたのラインは
2重線で表現するとリアル!



目頭と目尻の線が
くっつきすぎて不自然かも。



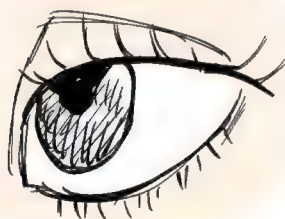
①部分は余白を空けて
スースと消えるように描く!



下まぶたの線から
いきなり「まつ毛」が生えてる。。



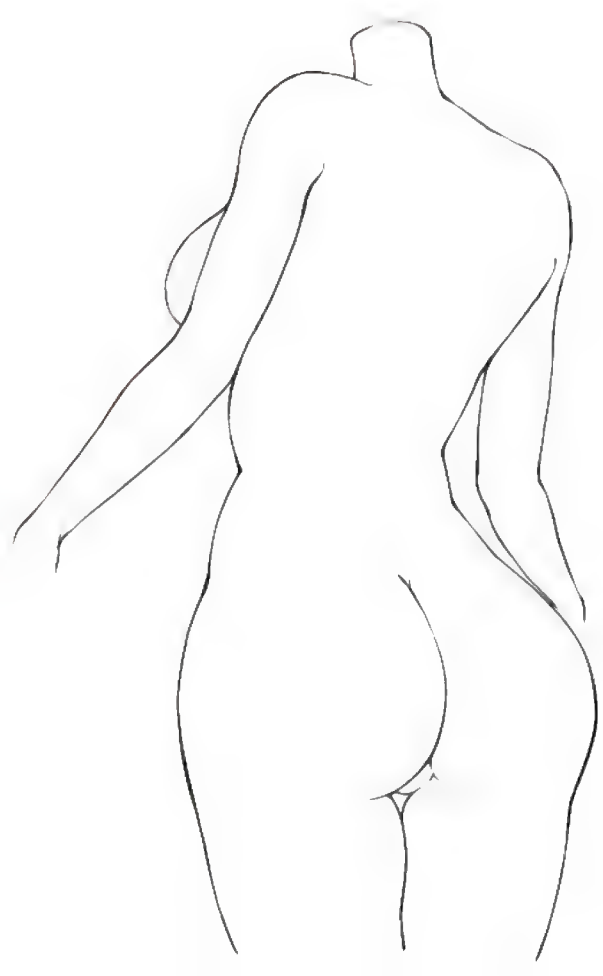
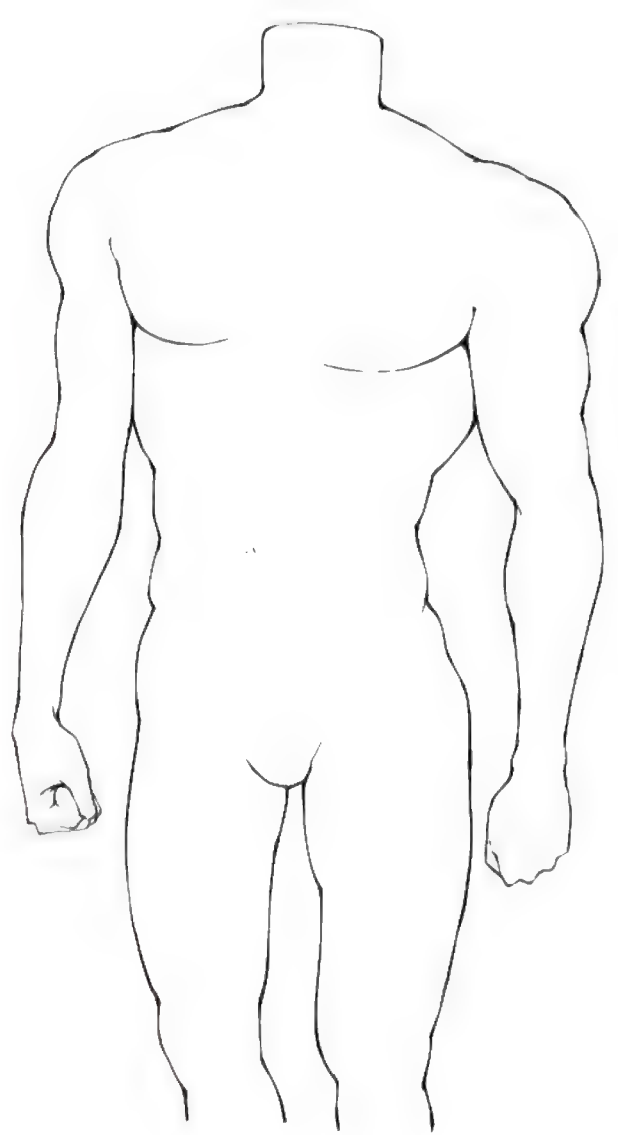
下まつ毛はまぶたの線から
ほんの少し離して描くといいかも!



「横から視点」にしては
まつ毛の見え方が不自然かも。

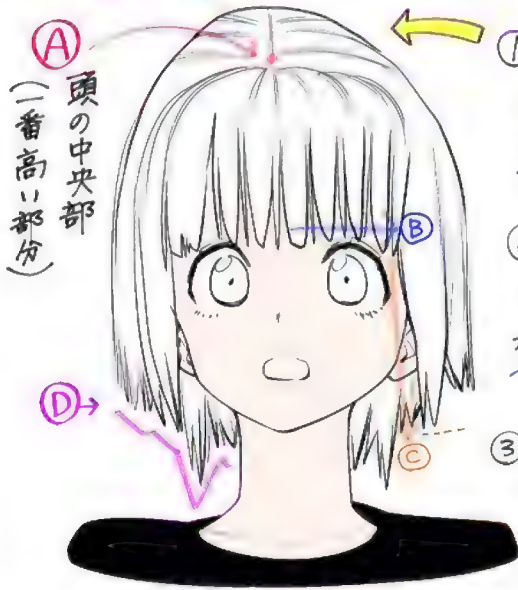


上まつげは前方へ
下まつげは段々と角度が変化!



× (ダメかも..)

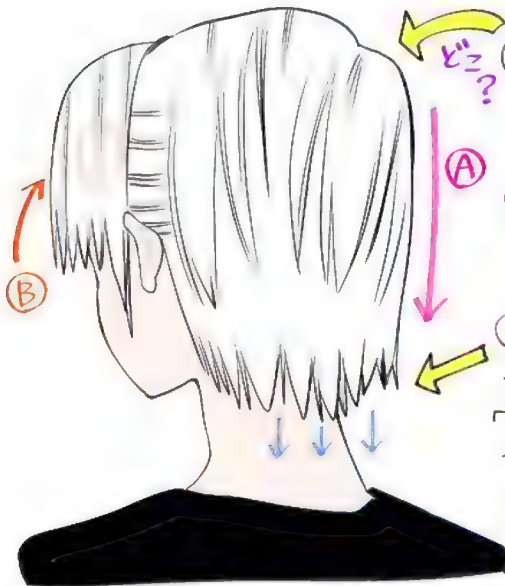
○ (良い!)



- ① トップ(頭頂部(A))
よりも後ろ部分が
見えすぎて おかしい...
- ② (B)→(C)へ
髪の長さが急激に
変わると ダサイかも...
- ③ スノ(ネーライン(D))が
バラバラすぎて
まとまりのない
ヘアスタイルに...



- ① トップ(A)から
放射状に毛束
を作ると自然!
- ② 前髪→サイドの毛
(B) (C)
が少しずつ長くなる
ように描くと良い!
- ③ 髪のアウトライン
(D)は左右対称
になるように!
(アシンメトリー(特殊な髪)
でない場合)



- ① 「つむじ」の位置が
全く分からない...
- ② 後頭部(A)が
「まっすぐ」すぎる...
- ③ スノ(ネーの髪)が
まっすぐ落ちて
「しまりの無い髪型」に...
- ④ 前髪の毛流れ(B)が
「頭の丸み」に
合っていない...



- ① つむじ(A)から
毛流れが
生まれるように!
- ② スノの中央(B)を
「V字」にすると
首元に色気がアップ!
- ③ 前髪(C)は
奥にいくほど
毛束が細く
見えるように
描くと「遠近感」がアップ!



- ① 頭のハチ部分(A)が
出ると、頭が
デカく見える...
- ② 全体の毛流れ(B)
が「頭の丸み」に
全く合っていない...
- ③ 前髪(C)の下に
影になるバタ(黒いなじませ)
がないので
前髪の
立体感が
全く無い...



- ① 全体のシルエットを
「丸っぽいひし形」
にすると美しい!
- ② 分け目(B)を
「ジグザグ」にすると
おしゃれ感アップ!
- ③ 耳かけ、では
(C)と(D)部分の
「毛流れ」を
しっかり変える!



肌色↓



←反射光

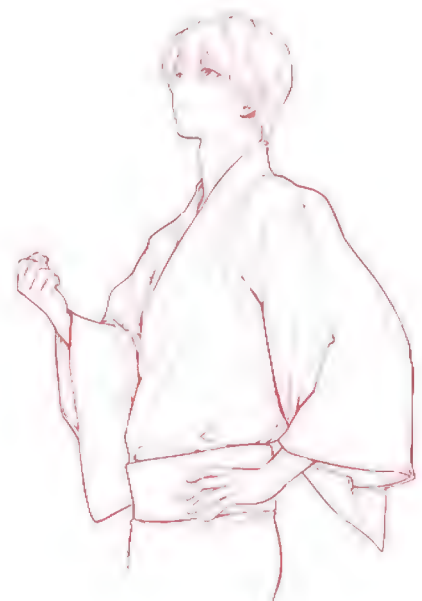
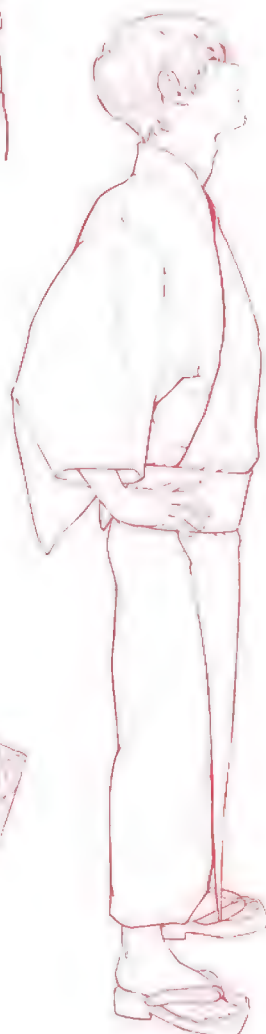


肌色↓



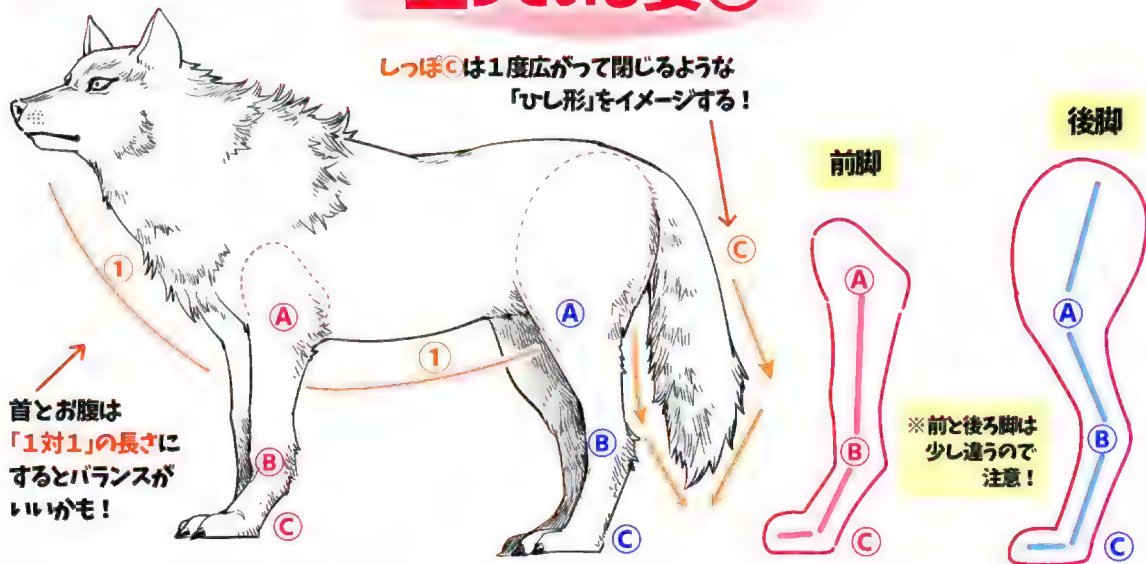
←反射光





リアル風なおオカミ

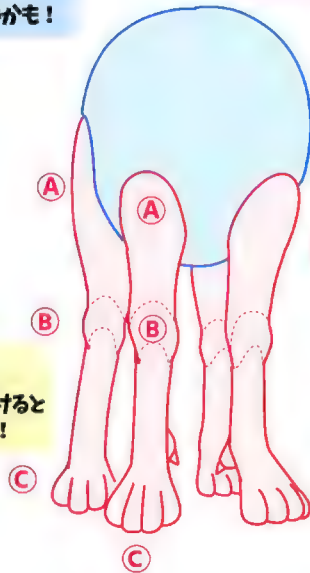
立っている姿①



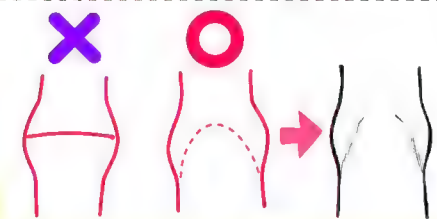
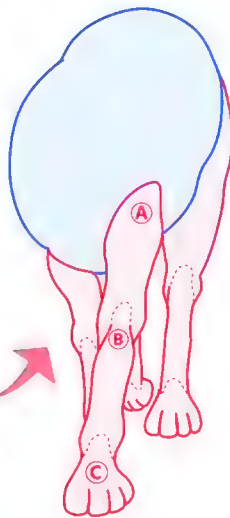
頭を少し低くし頭の上に背中が少し見えると狼っぽいかも!

前から視点では胴体部分はほぼ見えない方が自然かも!

前からの身体は4ブロックに分けると描きやすいかも!



デフォルメ風なおオカミ



関節はまっすぐに引っ付いているのではなくOのように「U」型に連結するとイメージしよう!



足の指は4つのブロックに分けて考えるといいかも!

立体感を出すには「↑の濃淡めり」を参考にしよう!

ロングヘアーの髪の描き方①

Created by Takuya Yoshimura

図解はPIXIVBOOTHで販売している
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の
しつとりペンで「線画」オールワンブラシで
「色塗り全部」を使用して作画してます！

最初から細かく
描きすぎ無いこと！

重要なのは細かさよりも
シルエットの正確性！



髪の
テール部分

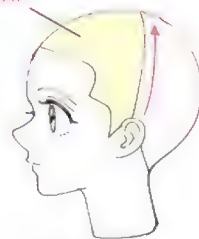
大まかな
アウトライン

A

三日月型



前頭部



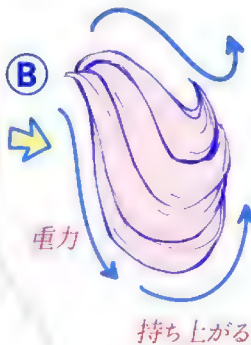
前頭部は左右の
耳と耳をつなぐ線で
分けて考える！

自分が描きたい髪型の「形と大きさ」の
大まかなりんかく線Aを描く！
髪をしばる時はブロックを分けるのがコツ！

前頭部の毛束は頭頂部Bから生やすように描く！
毛束は色んな大きさの「三日月型」で形成する。
Aの大まかなりんかく線を目安にして描こう！



毛流れは
「S字型」



重力

持ち上がる



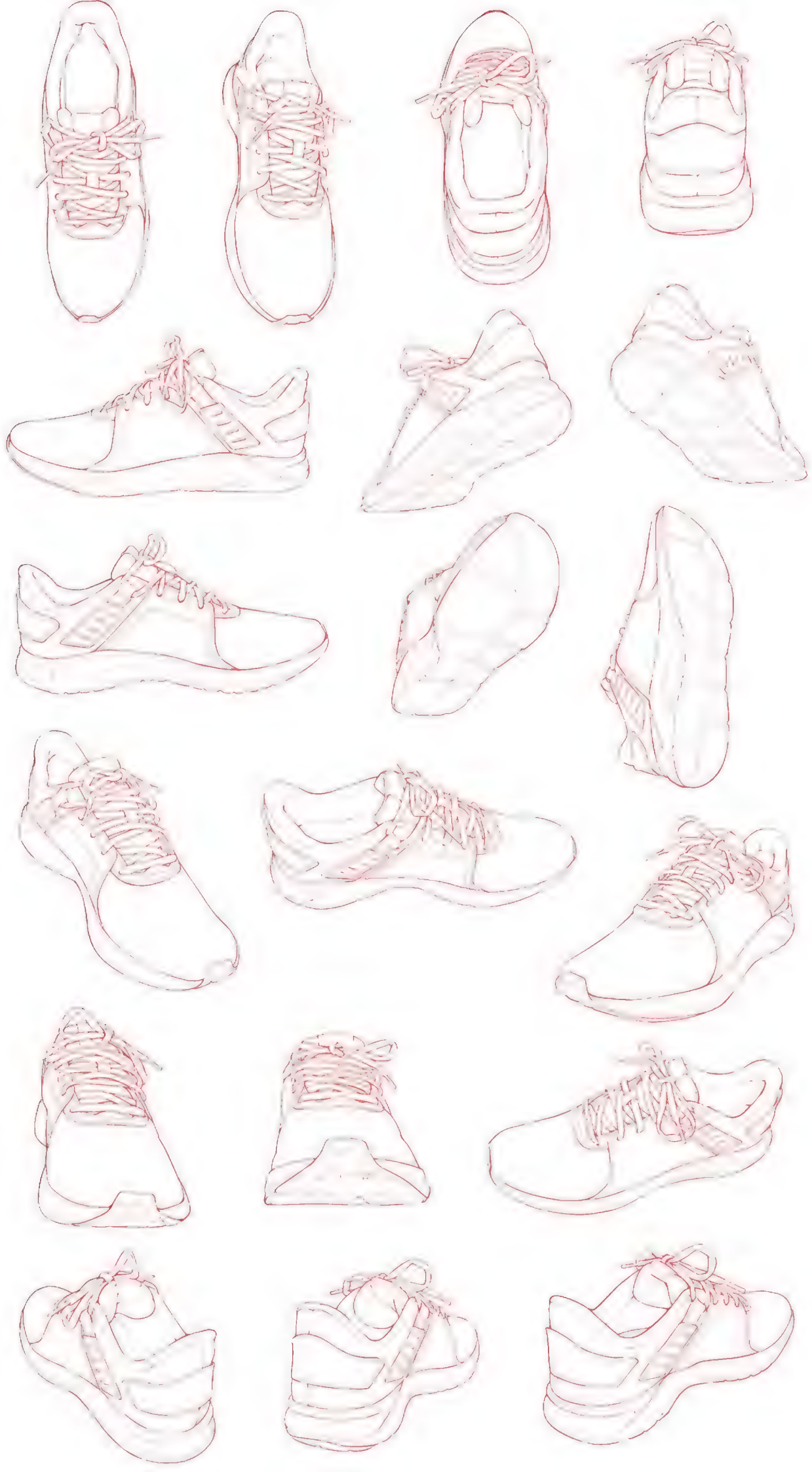
バナナ型や
三日月型

ポニーテールみたいに髪をしばる時は
Bのように1度重力で下に落ちてから
持ち上がるように「髪の結び目」に流れる！

※毛流れを「S字型」に描く方が
柔かで可愛い印象に見える！

テール部分の毛束も基本は「三日月型やバナナ型」
で大まかな形を作ると分かりやすい。

最初から毛束を増やし過ぎなくて良い！
描き込みはあとから足せるので、髪型の形やバランスを
最優先に描くがするのが重要です！！





手の塗り方【肌色の手順】



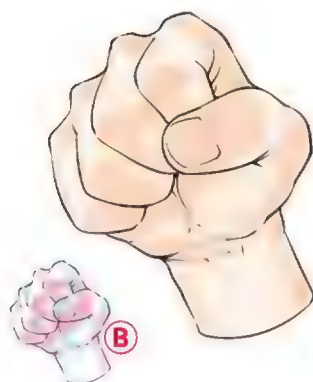
①色塗りの線画はタッチを描き込み過ぎずスッキリと描くといいかも。



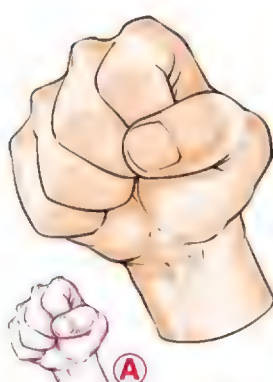
②まずはベースの肌色を全体に塗ります。



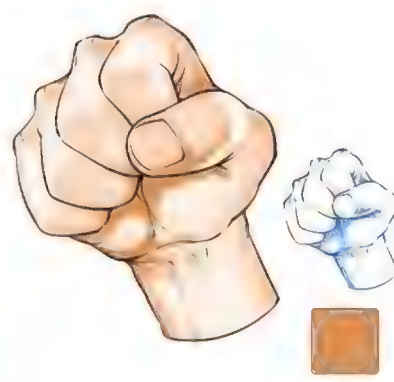
③2番目に濃い肌色で立体感を意識してA部分に重ね塗ります。



④3番目に濃い肌色をBの赤い部分にさらに重ねます。



⑤4番目に濃い肌色をA部分に方入します



⑥5番目に濃い肌色で細かい濃い影をさらにプラスしていきます。



⑦関節部分や爪Bに「加算発光レイヤー」で白いツヤを光らせます。



⑧手首に白ツヤを足したり指関節のツヤ下部分Aに少し濃い影を方入する



⑨黒い線画を少し濃い茶色に変更します。お好みで線画を太くしてもいいかも。



⑩最後にA部分に透明度の高い影色をのせることで全体的な手の立体感がアップします。



完成

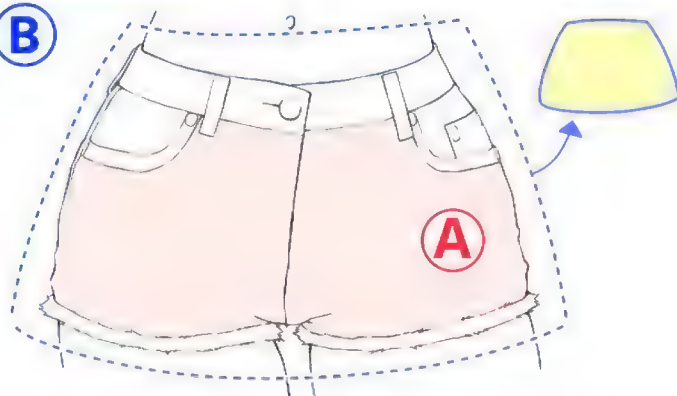
ホットパンツの線画のコツ

Created by Takuya Yoshimura

水色系のデニム →



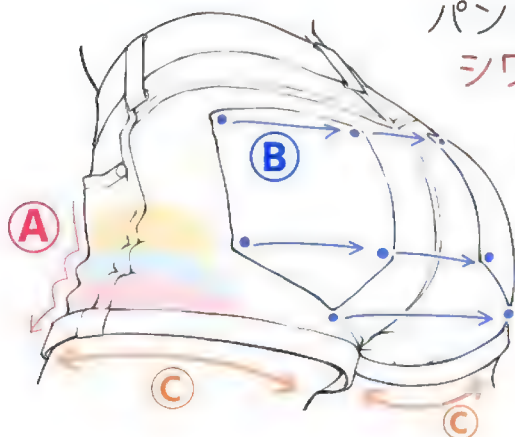
②



①部分にはシワはほぼ描かない。
シワは色塗りで表現する！

パンツのシルエット②は「台形」

パンツの下部分①には
シワがしやすい

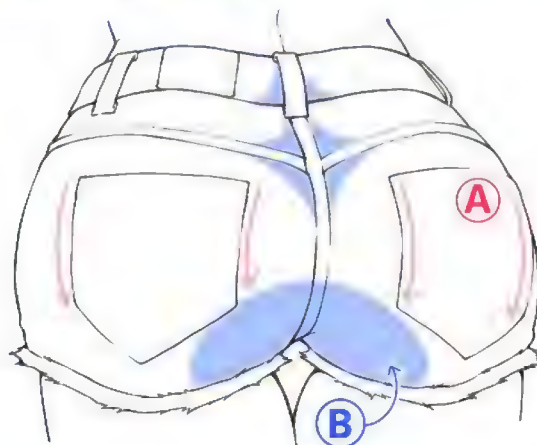


左右のポケット②は
「高さ」を合わせよう

③ラインは左右で
「カーブの向き」が
逆になる



← 紺色系のデニム



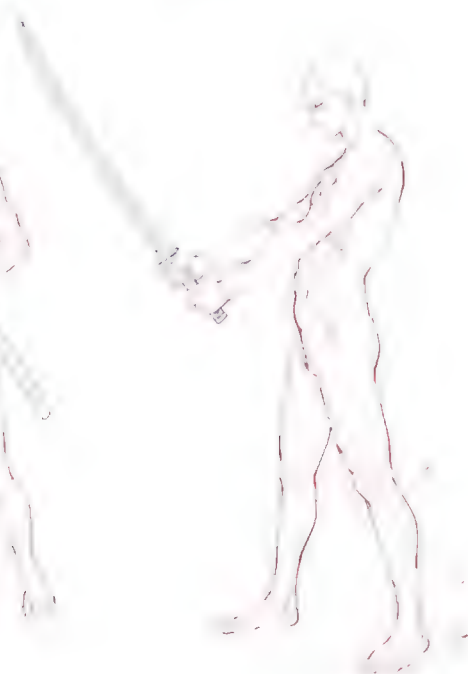
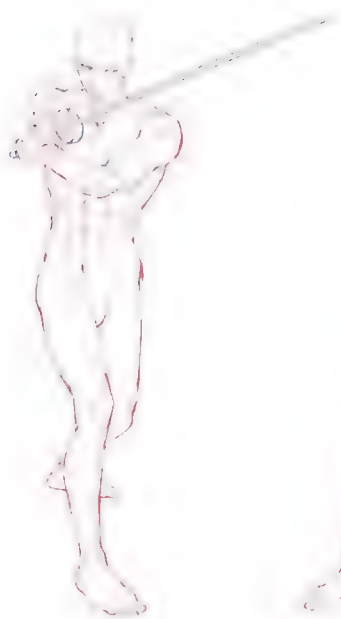
ポケットライン①は「お尻の丸み」に
合わせて少しカーブさせる

②部分に影を塗ると立体感アップ！

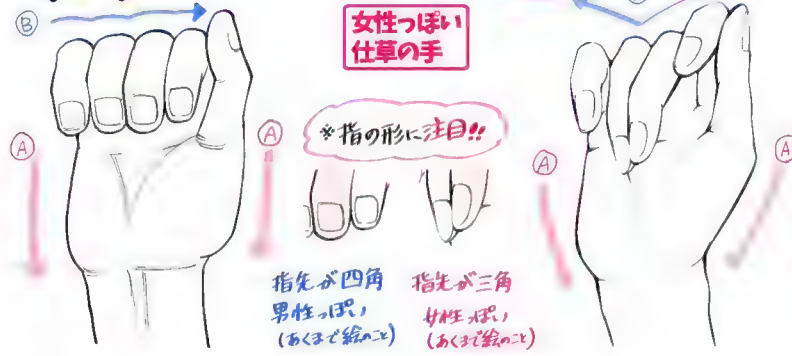
青色系のデニム →



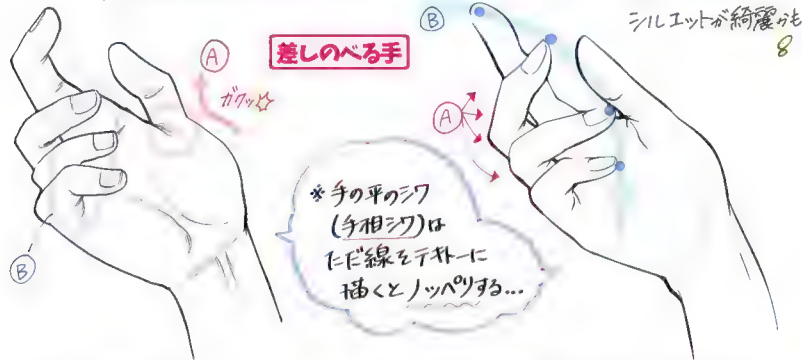




✕ (ダメかも..) ○ (良い!)



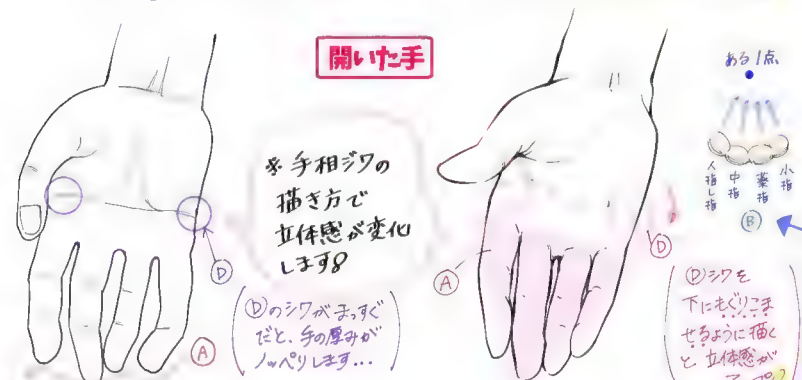
- ① Aの幅が平行に近いと男性の手に見えてしまうかも...
- ② 4本指Bの並び方が横一列すぎて女性っぽく見えないかも...



- ① 親指の関節Aは(図のように)外側へは曲がらない...
- ② Bのように指のつけ根が隠れて見えない時は「指の間隔」に注意!!

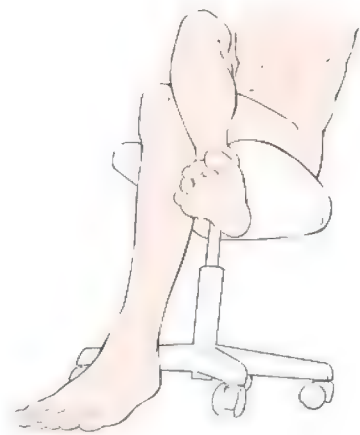
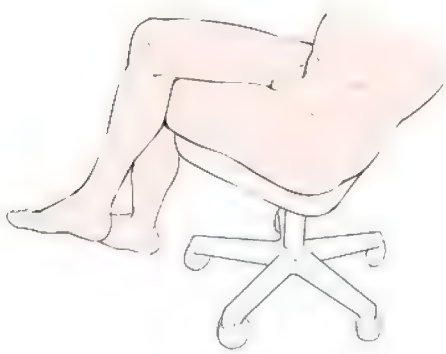
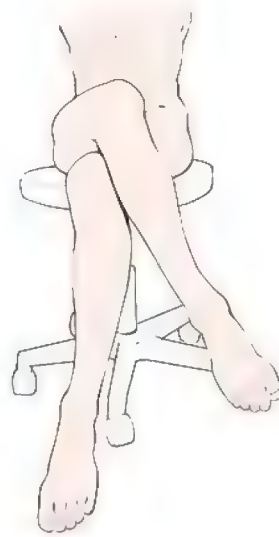
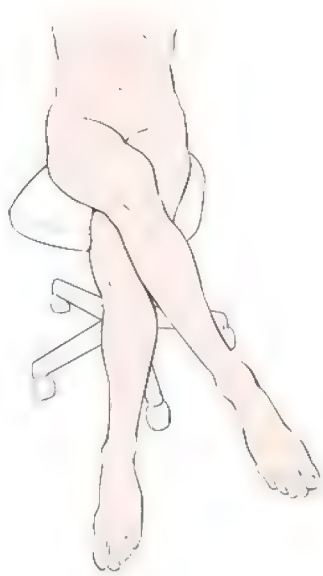


- ① 横アングルでは骨Aの2つは見えない方が自然かも...
- ② 指1本の長さの比率が「1:1:1」だと指が長すぎかも...



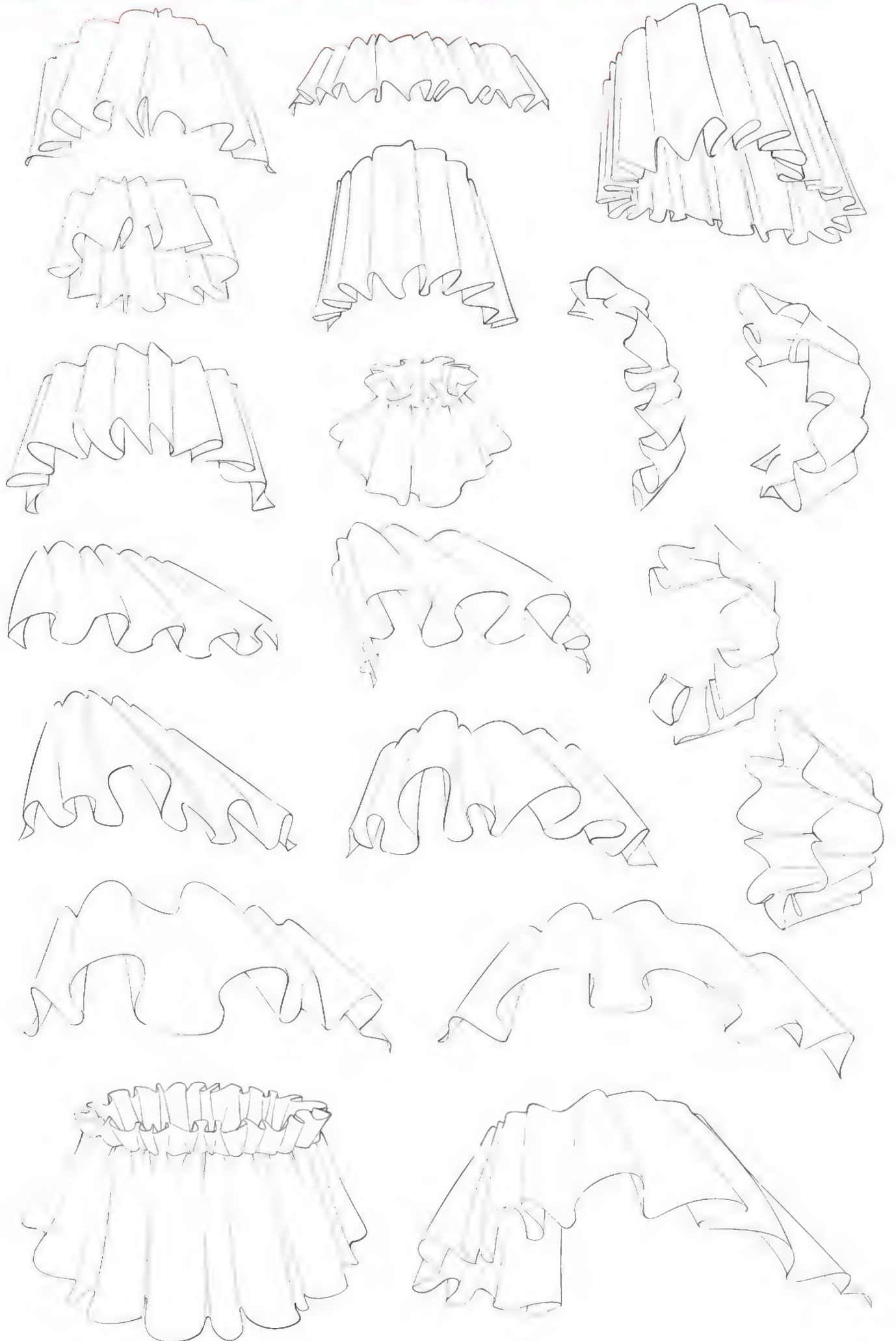
- ① 指の先Aがジグザグすぎる...
- ② 指の向きが中指→薬指で急に変わりすぎかも...

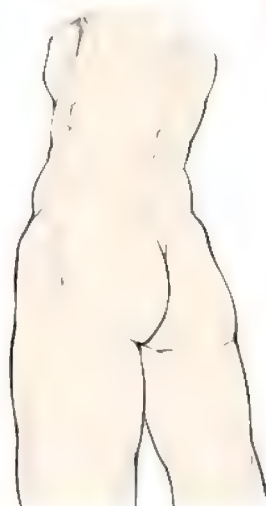
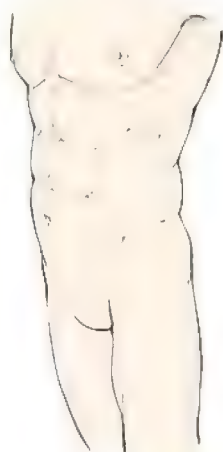
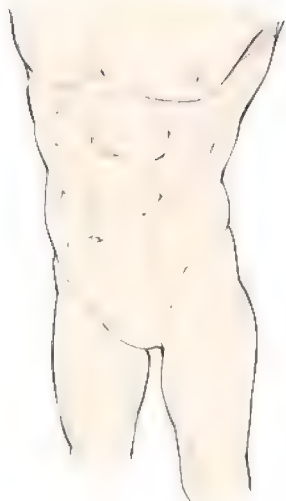
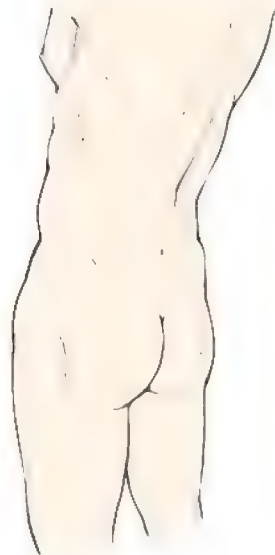
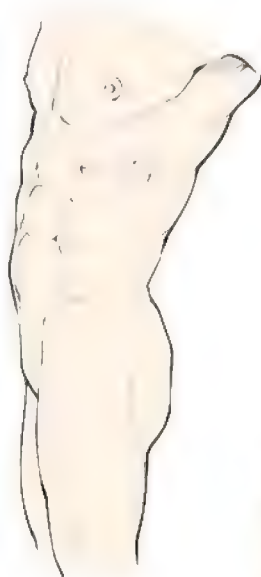
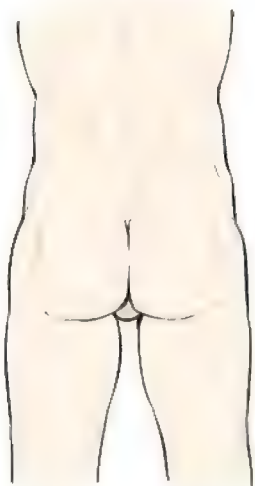
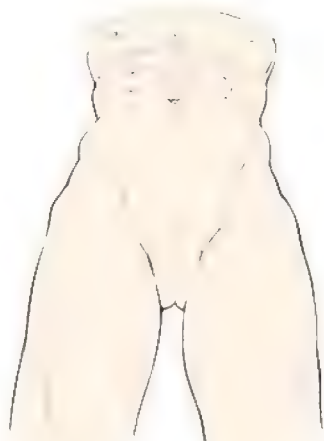
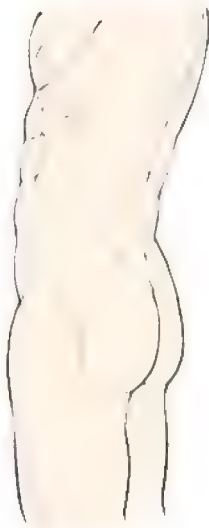
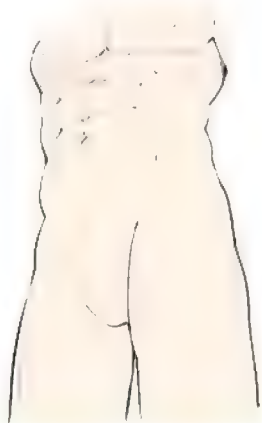
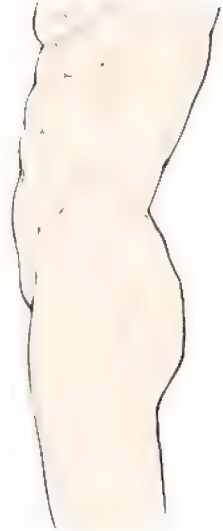
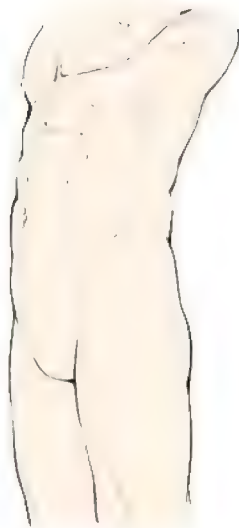
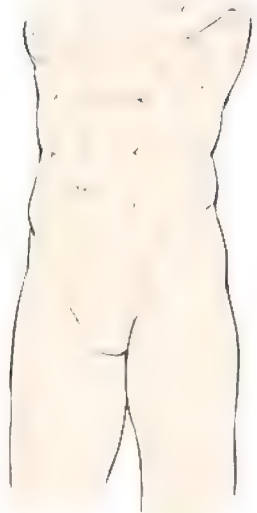
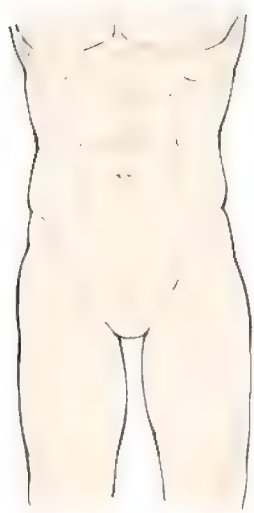
- ① 指先Aは三角シルエット!!
- ② 4本指Bがそれぞれある1点を目指して内へ向くように!!



「色んなブリルの形」を描いてみよう！

【トレース練習用】





例
3

目の印象
クール
キャラの印象



• 瞳を思っきり小さくする。

瞳(黒目)の大きさはキャラクターの誠実度や真面目度を表している。

黒目が大きい程→優しさや誠実な人に見える。

黒目が小さい程→不誠実、不まじめな人に見える。

本心を見せない腹黒キャラ向きフェイス。

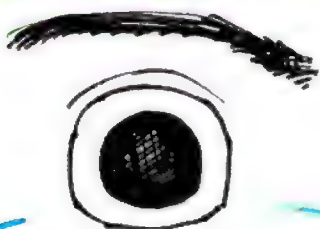
例
4

目を黒く
ぬらず、白い
瞳にすると
冷酷さは増す。



• 無表情なキャラを描く時は
眉毛、目、口を起伏なく平行気味に
描くことで感情を抑制した顔になる。
瞳(黒目)を丸く見せず
四角く瞳を描くと無表情が際立つ。

無感情で冷酷な支配者向きフェイス



黒目を大きくする事で
ヤバさが際立つ目。



上下まぶたを下に
カーブさせる事で
変質者系の目に。



半目&重たいまぶたで
疑念を表す目に。

※ イケメンのように顔立ちは整わないが、逆に個性の強い良いキャラができる可能性がある。

見えにくい髪型
イケメンに



重たいめのマッシュ



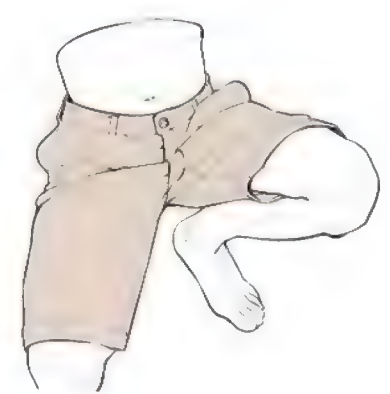
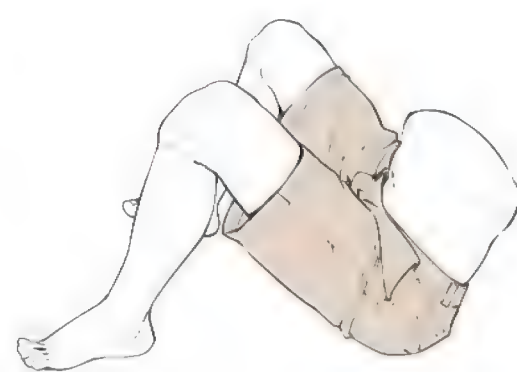
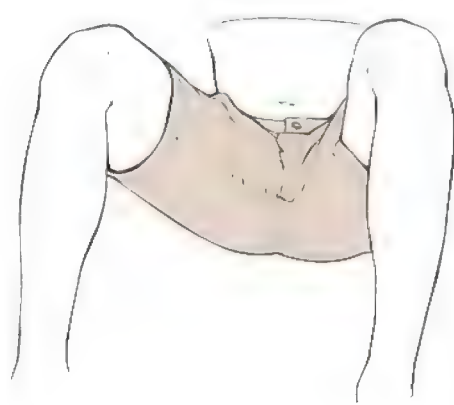
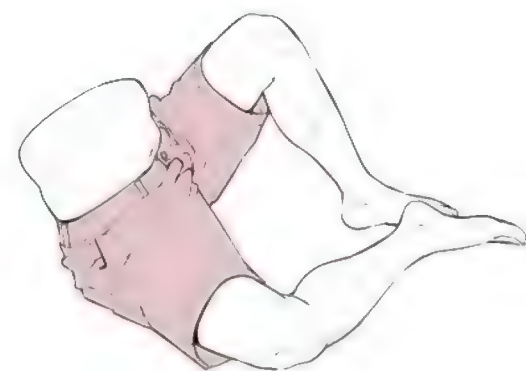
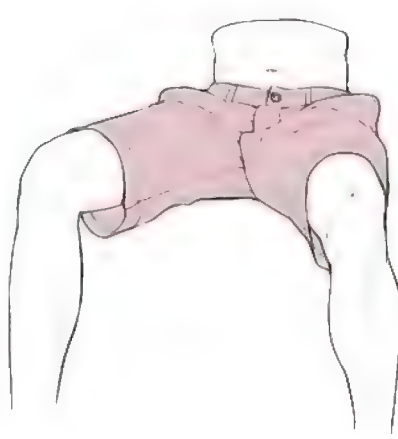
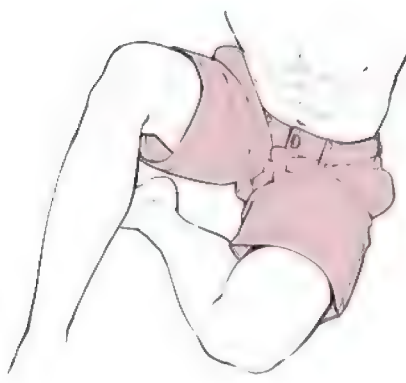
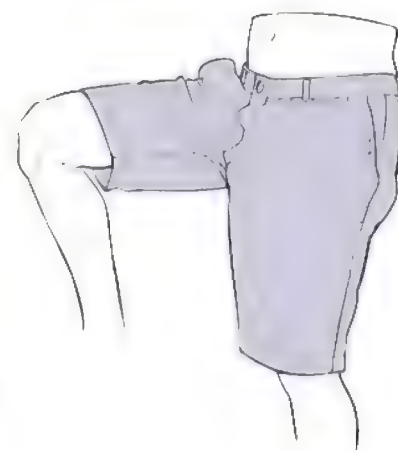
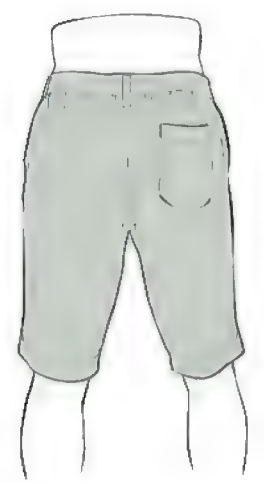
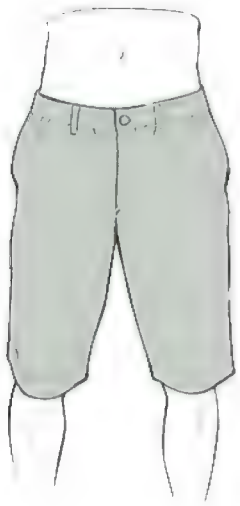
やりすぎな
アシンメトリー(左右非対称)

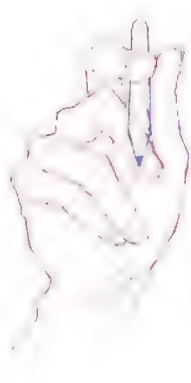
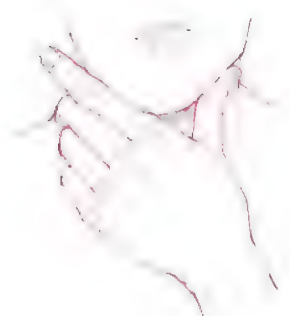
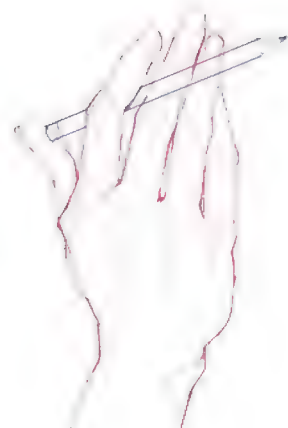


前髪バリ
ショート

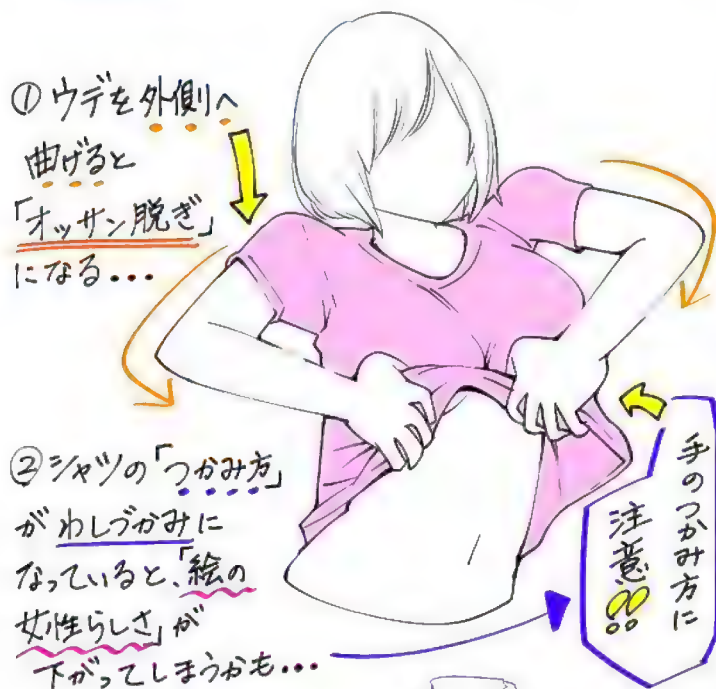
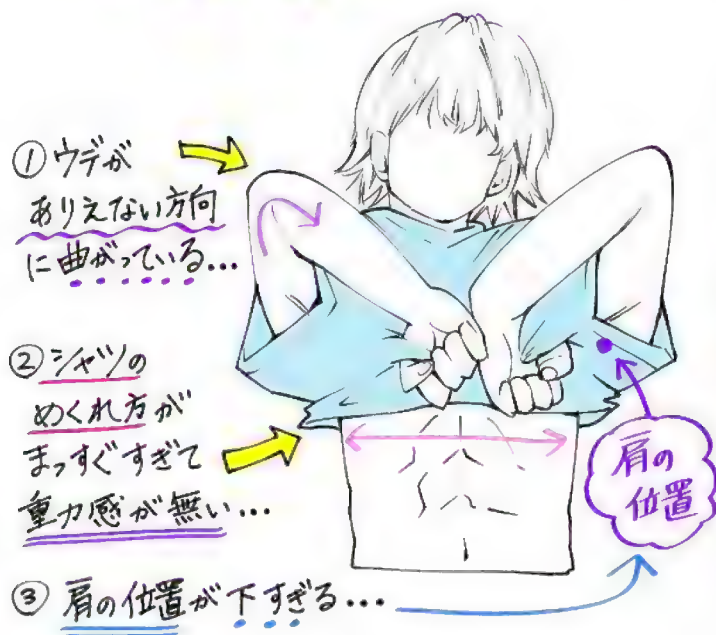


角刈り



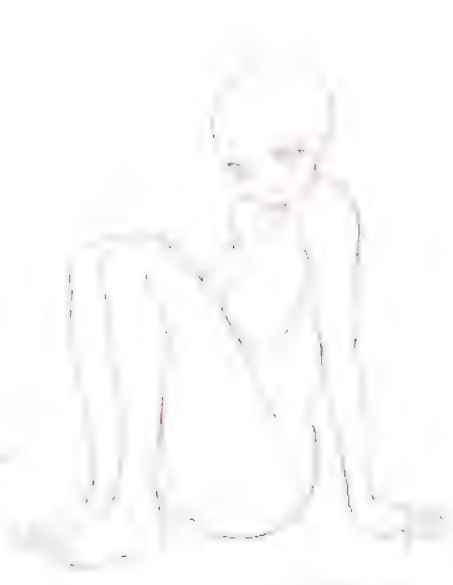


✕ (ダメかも...)



○ (良い!)





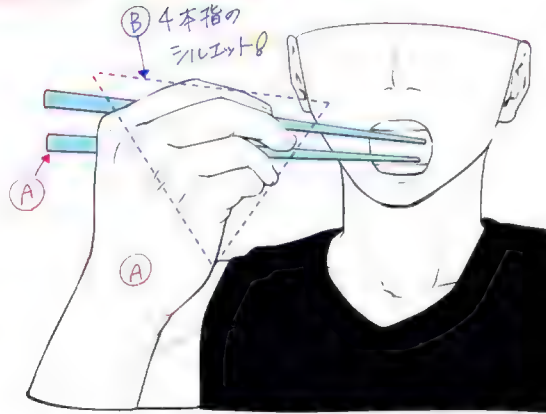
✕ (ダメかも..)

口に入れる時の手



- ① 手の大きさと おはしの大きさが合っていないので不自然かも...
- ② このアングルだと親指(A)は見えない方が自然かも...

○ (良い!)

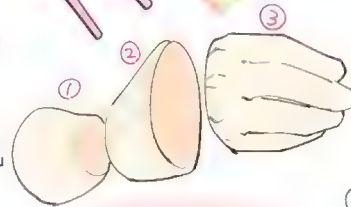


- ① おはしと持ち手(A)は顔より前にあるので少し大きく描く方が絵の遠近感がアップ!
- ② 4本指(B)は三角形シルエットにするとよいかも!



- ① 全ての指がおはしを支えているかが重要!
(A) 小指が指が浮くのは不自然かも
- ② それぞれの指が「上下どのおはしを支えているのか」が絵から伝わりてこない...

理由: なんとなく手を描いているから



※ この3つのブロックで考えるとシンプルかも!

正面から見た手



- ① このアングルだと手の甲は見えない方が自然かも!
- ② 4つの関節(B)はカーブ線上に!
- ③ 人指し・中指は上のおはし、薬指・小指は下のおはしを支える!

2本指で(はさむ)ように描くこと!

ほぼ見えない!



- ① 指のつらなり(A)がバラバラすぎる...
- ② 親指(B)の曲がり方が不自然かも...
- ③ 4本指は下へ落る感じよりも前へ出る感じなのでツメの見え方に注意!

何かを取ろうとする手



- ① 4本指の関節(A)(B)(C)がそれぞれグレッツとしたカーブ線(X)の流れに配置して描くと美しいかも!
- ② 特に人指し・中指は前へ突き出すアングルなのでツメの形は上に少しカーブする!

横アングル

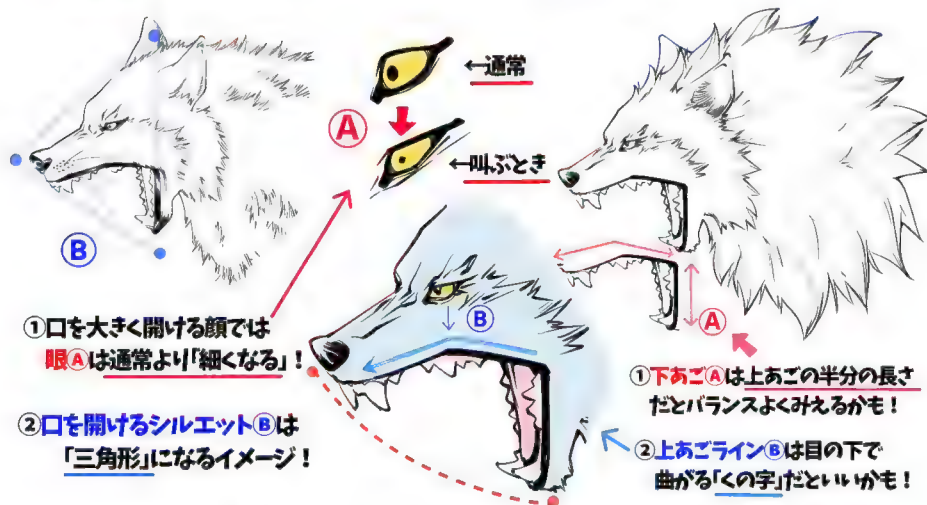
親指は前へ突き出すように描くと自然かも!

リアル風

「怒った顔」のつくり

デフォルメ風

※基本的な顔の描き方は「顔のつくり編1」で解説しているので
ここでは怒る(威嚇)顔のポイントの描き方を書きます。



※リアルなオオカミではなく絵的なデフォルメしています。「オオカミっぽく」感じのイラストを画きたい場合は「オオカミ」を参考にしてください。

イラスト重要スター度 → ★★★★★

「下」からのアングルだと
頭の面積は
見える部分が
少ない!!

このアングルだと鼻で
右目が隠れる位が
自然!!

赤の部分に
影を入れると
「立体感」が生まれます!!

肌に「グロウ」を
描くと立体感が
わかる!!

※重要



0~2歳あたり

おでこが
顔の半分
くらいに
幅くと
赤ら顔
針灸が出る

・鼻の高さを
低くする程
シカなさが出る。



髪の色が
まだ細いので
自然な
カーブが
つくとはい

後頭部を
出っ張らせる
ように
顔に対しての
頭部のバランス
を大きくすると
乳児へ2歳くらい
見えてくる。

7~10歳あたり

おでこは
目立たない

・目の位置を
たいてい上に
なり、目の大きさ
を少し小さめ
(赤ん坊時と比べて)
にすると乳児感が
消え、少年っぽ
く成長する。

まぶたのしなり
少しおしゃべりな
髪形にすると
意志が見え
まぶたが
少年感が出る

あごがしっかり
乳児より少し
長くするといい

12~14歳あたり

鼻が高
なってくる

鼻の高さ
イコール
年齢といくら
鼻の高さで(少年期)
は年齢が伝わる。

あごが長
く鋭くなる

こまごま
まとめると
乳児期は
顔の表面積に対し
目や頬、耳のパーツが
大きい
少年期になるほど
そのパーツが小さくなり
鼻とあごが立派になる

・見た目を気にする
イコール
少年期への成長。
(髪形だとか表情のあたり)

4~6歳あたり

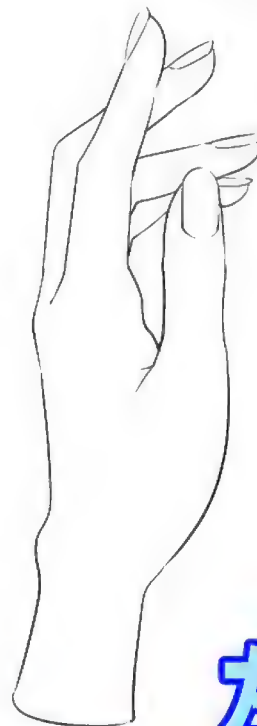
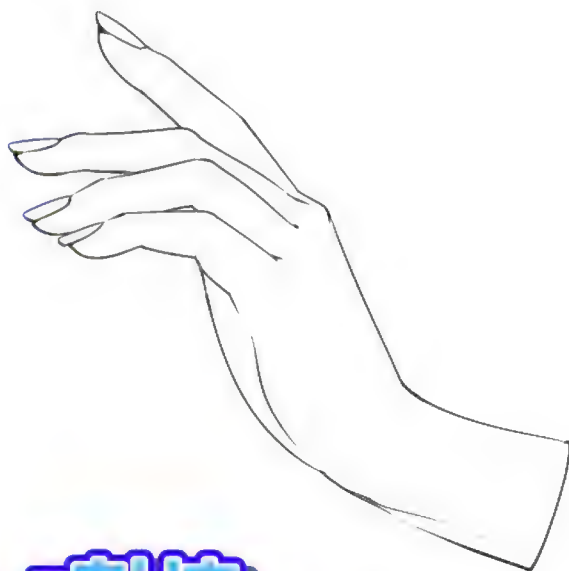
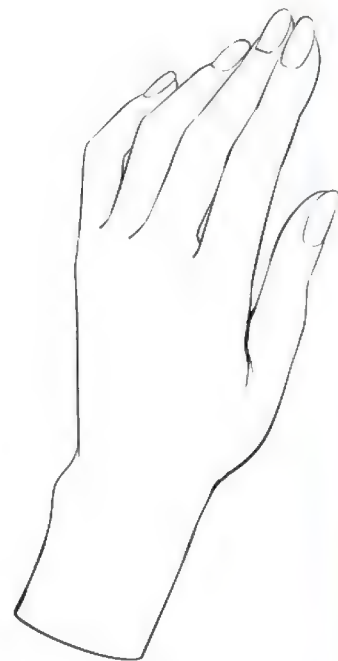
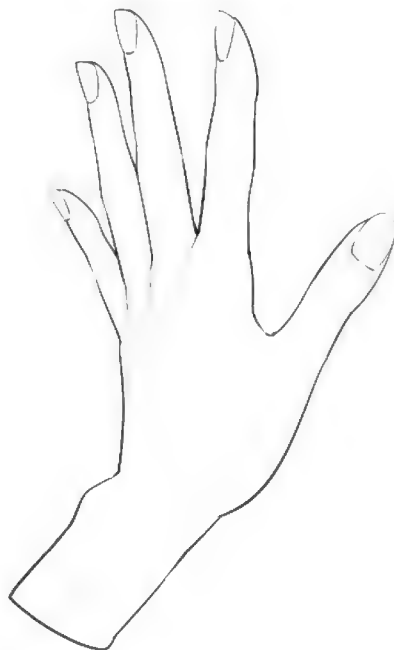
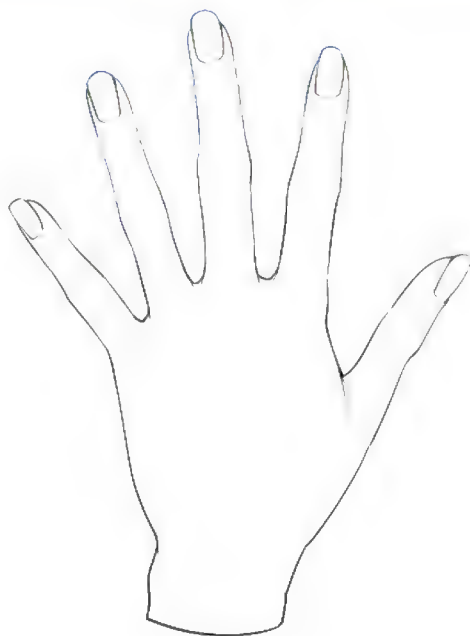
おでこの
割合が
小さくなる
目の位置が
少しよ
くなる。

眉毛がしっかり
かくと年齢アップ
に見える



顔の
頭の大きさ
(比率)が
小さくなり
後頭部は
ありきたり
なになる

髪の色が太
くしっかりして
ストレートな
なる



模写用素材表

左手用

【毛束感のシンプルな解説】

① 髪のベースを
用意する



② 毛束を数本
上からプラスする



④ 完成

③ プラスした毛束の下に
「影」をつくるように
髪を描き足していく。



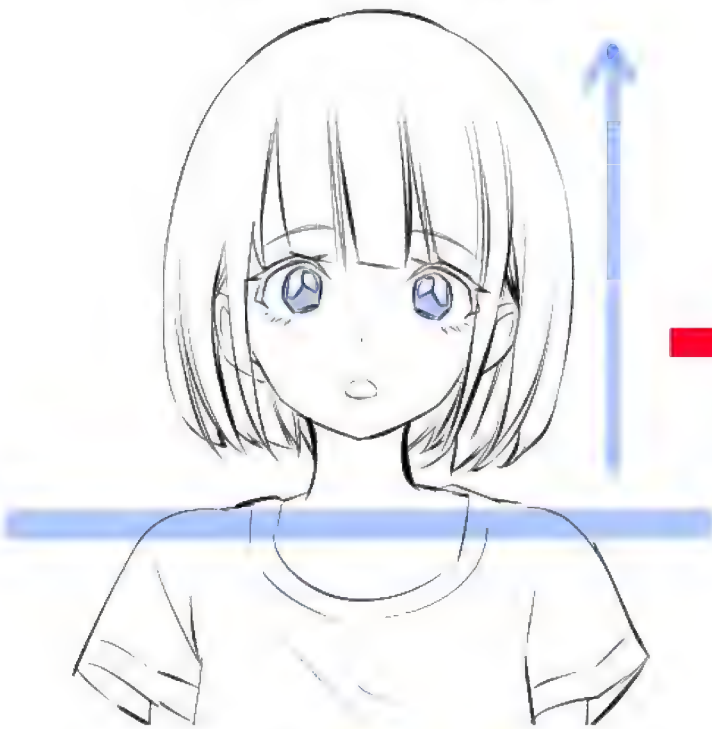


【信号待ちで立っている絵】

修正前

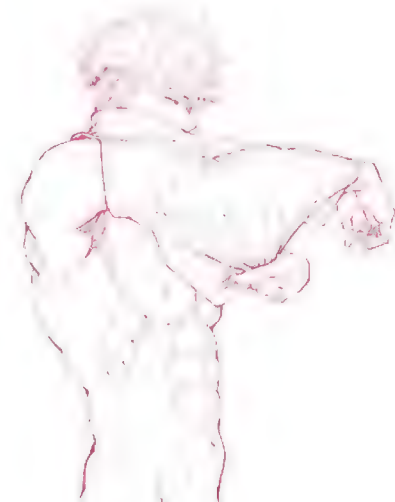
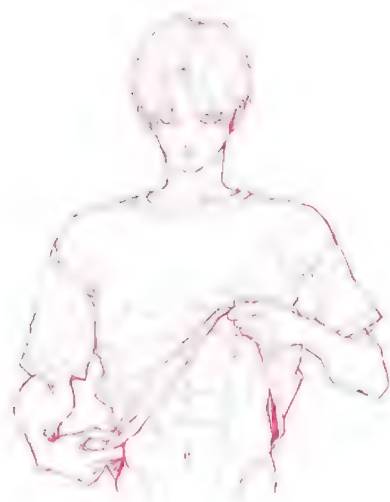
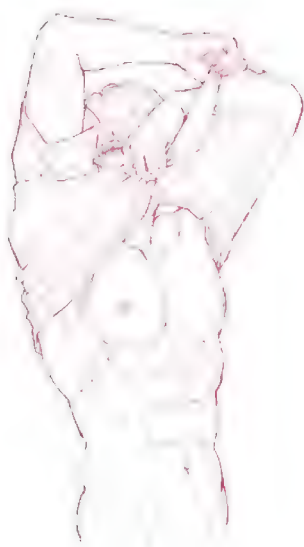
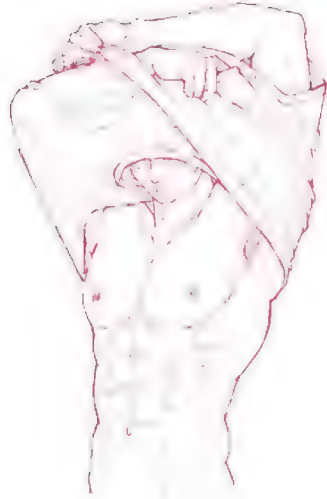


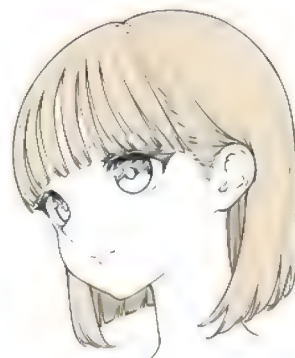
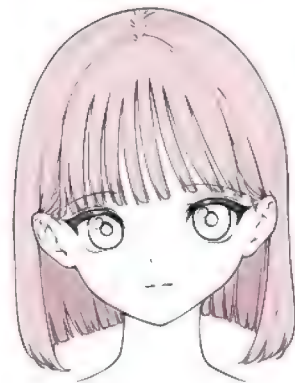
修正後



- 視線がまっすぐ前へ
- 頭は地面に垂直
- 体は左右対称

- 目線は上方向へ
- 頭を少しかたむけた
- 肩の高さをずらした





目の描き方

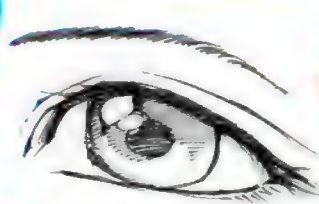
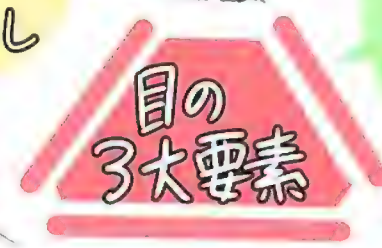
くり目

- 性格
- ・天真爛漫
 - ・純真
 - ・お人好し



※ いろいろな形の目も
全て3タイプの目から
枝分かれして出来ます。

※ それぞれの目には性格があり
そのキャラに合った目をえらぶ
ことが重要!!



たれ目

- 性格
- ・おっとり・色っぽい
 - ・のんびり・協調性高い
 - ・母性が強い



つり目

- ・気が強い・ガング
- ・クール・涼々しい
- ・孤高・プライド高



関節部分

といえず
シワがでるのは

手や
足も
足が分らない人は

手も足も
縦半分で
割っちゃえ
!!

難しく考えず
左をベタ
右を白に
しければ
スーツに
見える!!

あとは
真っ白か真っ黒か
黒白50:50で
真っ2つにぬれば
スーツには見える

NG
かも
な例

シワだらけ

サイズが
イカブカ or チン
4ケリン

なで肩

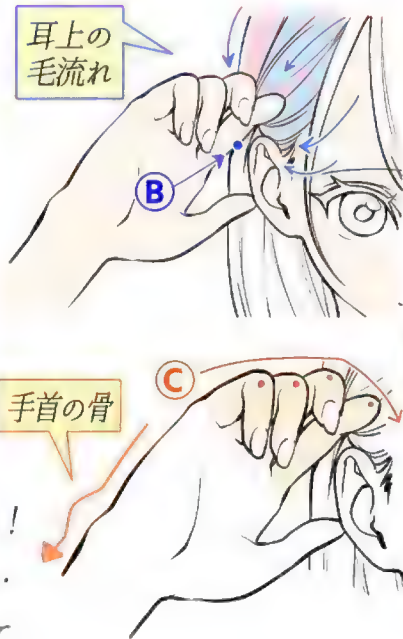
✕ (ダメかも…)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



指は①みたいに3ブロックで描くと良いかも！
手首の角度②が「曲がりすぎ」かも…
耳上の毛流れ③が同じ方向すぎて
単調に見える…



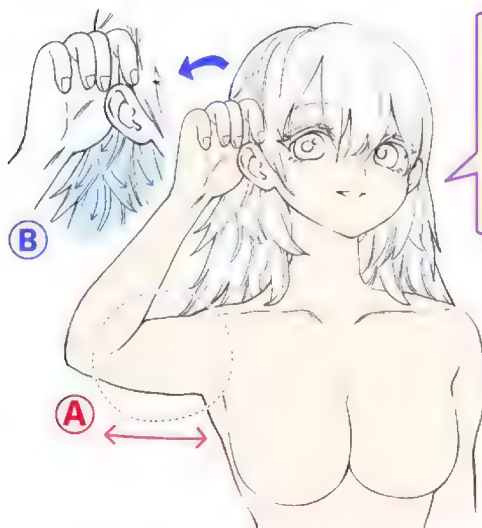
曲げたウデ①の比率は「1対1」が良い！
耳にかけ毛束は点②に向かうように描く！
指ライン③は「への字型」になる！
(※手首の骨をポコッと描くと良い)



ひじの角度①がとがり過ぎて不自然かも…
二の腕ラインもまっすぐ過ぎる…
②の手が髪をかき上げるように見えない…
(※髪を耳にかけられていない…)

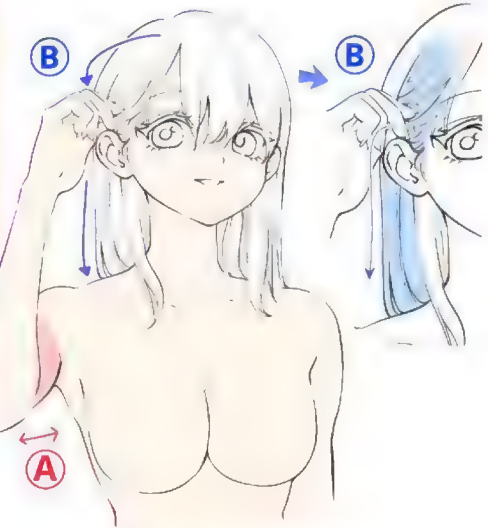


女性の腕①は「丸み」を描くことが大切！
手②は小指が特に曲がるように描くと
女性の「指のしなやかさ」が際立って良い！



二の腕①が横方向に「短く描かれている」ので
バランスがおかしく見える…

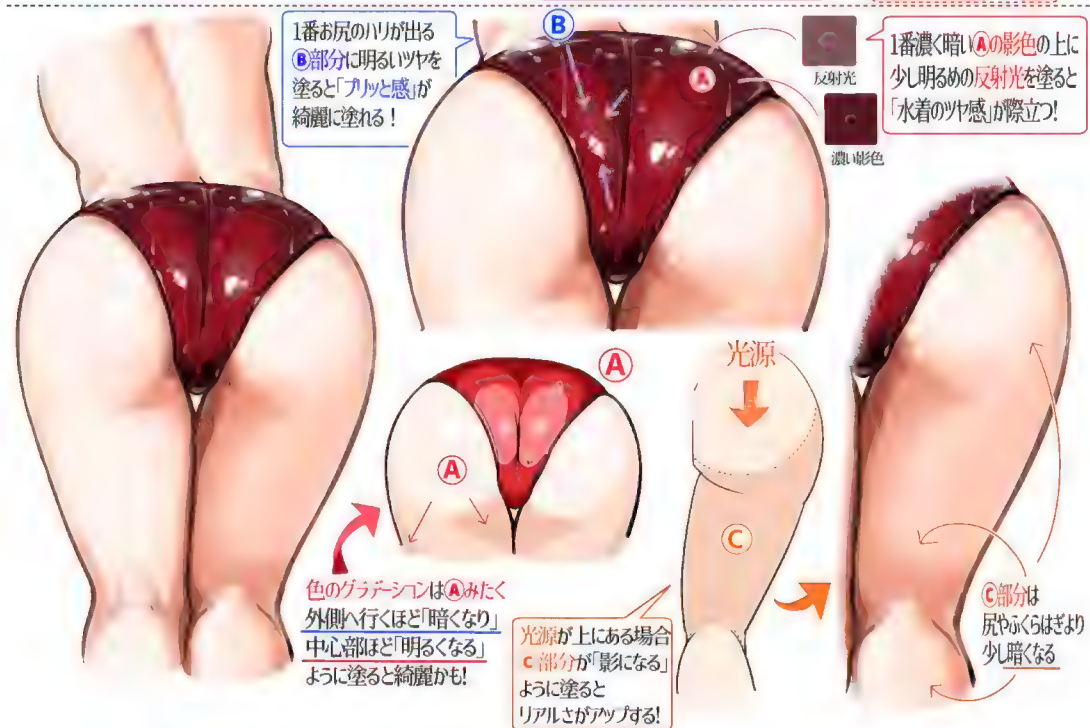
耳から下に流れる毛束②の
方向性が「バラバラ過ぎる」かも…



腕を前方向へ出すポーズの時は
二の腕①部分は「せまく見える」ように描く！

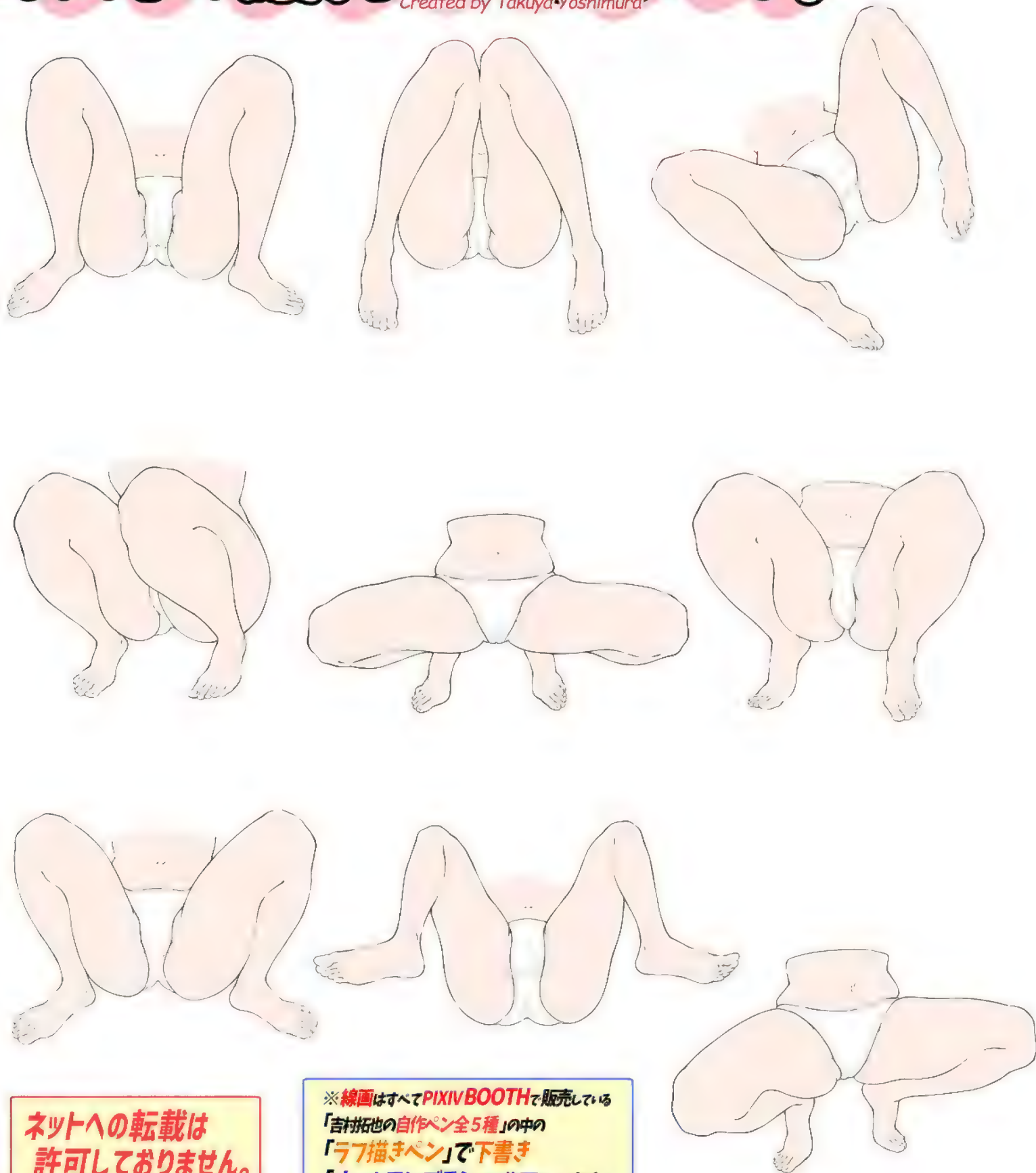
耳にかけ髪②は「耳うしろ」へ流れた後に
まっすぐストンと落ちるように描くと綺麗に見える！

お尻の図解とシンプル解説



女の子の開脚ポーズ(練習シート)

Created by Takuya Yoshimura



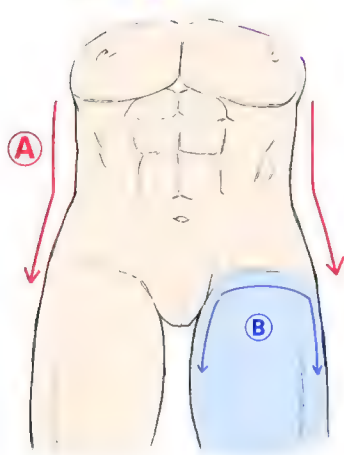
ネットへの転載は
許可しておりません。

※線画はすべてPIXIVBOOTHで販売している
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の
「ラブ描きペン」で下書き
「オールワンブラシ」で作画しています！

✕ (ダメかも...)

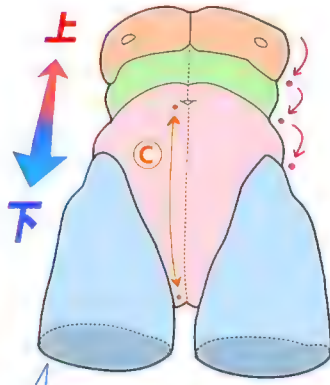
「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



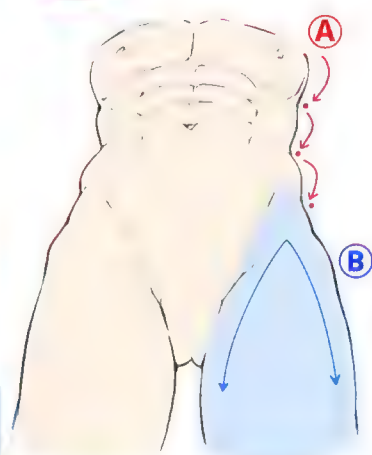
胸ライン(A)にくびれが無さすぎて
「下から見る角度」に見えない...

足の付け根の形(B)が「四角形」に
なりすぎると不自然かも...



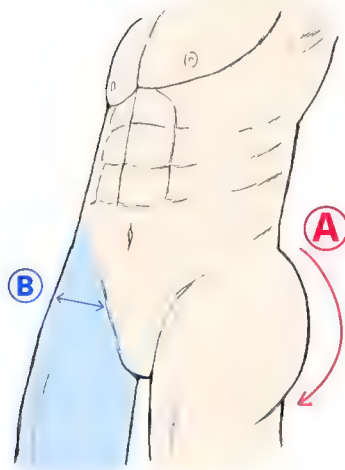
下から見上げる角度

上半身(上へ)にいくほど
遠近感で「小さくせまく」
下へ行くほど「大きく描く」
ことがポイント！
そのために体を「ブロック分け」
することが重要！



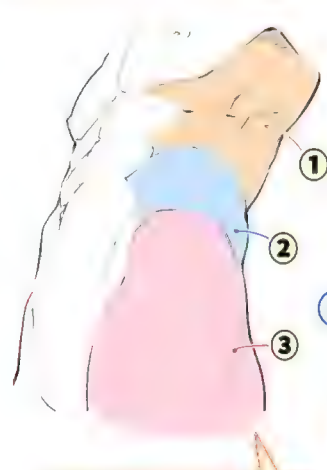
上半身(A)はブロックごとに
細かく「くびれ」させる！

足の付け根(B)は「V字型」

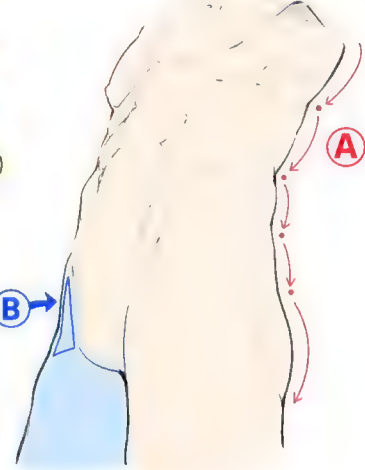


おしりライン(A)の「丸みが強すぎる」と
女性っぽい体に見えやすい...

奥側の足の付け根(B)が
見えすぎると「遠近感が弱くなる」...

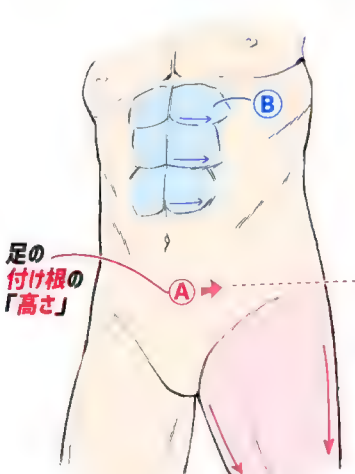


**「わき腹～足」は
3つのブロックで
考える！**



背中ライン(A)は「5段変化」
位に「くびれ」を描くとリアル！

奥側の付け根(B)は
「細い三角地帯」が見える感じ！

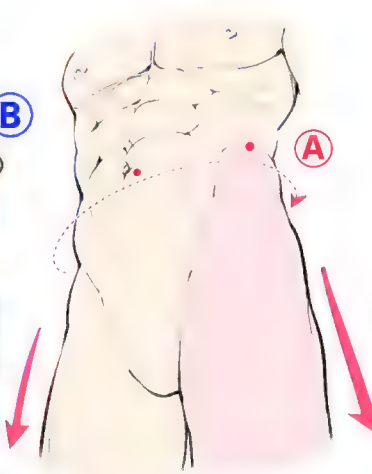


付け根(A)の位置が低すぎて
「胸が長く」見えてしまう...

「下から見上げる角度」なのに
腹筋ライン(B)が直線的すぎるかも...



**モコモコの「ちぎりパン」
のようなイメージ！**



下から見上げる角度では
「脚が下へ広がる」ように描く！
へそと脚の付け根(A)は「同じ高さ」

腹筋(B)は「下から積み重ねる」
ように描くのがコツ！

× (ダメかも..)

○ (良い!)



① アングルの
ここに
ソールの
(底部分)
カカトは
見えない
はず...

② つま先の(A)ラインと
(B)ラインの形が
マッチしていない...

③ 足の甲の
(C)が長すぎる
.....

④ カカトのソール(D)
が外へナメに
出すぎている...

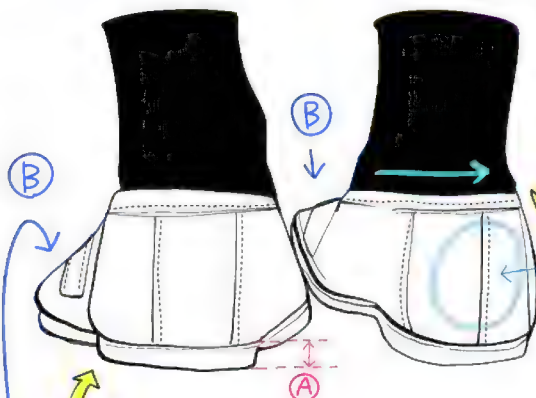
※このアングルでは
「カカト」が
見えない方が
自然!



① (A)と(B)
のカーブライン
の曲がり方を
合わせる!

② 足の甲の
(C)と(D)の長さの
「比率は
1:3」

③ カカト部分(E、F)は角度をそろえよう!



② ソール(A) (くつの底部分) がうすすぎる...

③ つま先(B)を全部描こうとしすぎて
おかしい「足の形」になっている...

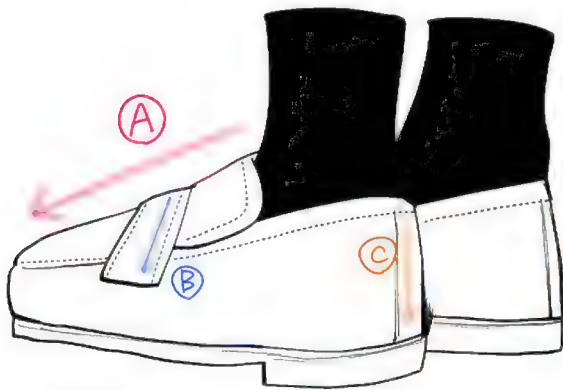
① カカトの
「ぬい目」が
カカトの
「丸み」を
出していない
...



(Aのように)
① カカト
の「丸み」
をぬい目
に描くと
立体感アップ!

② ソールの「厚み」はクツ上部と「2:1」ほど!

③ つま先は無理に「とがらせて描こうとせず」に
(B)のようにカーブラインで処理すればよい!



① 足の甲ライン(A)が「直線」すぎる...

② (B)のベルト部分が「足の丸み」に
合っていない...

③ カカトライン(C)がまっすぐすぎる...
(& 足の入ロラインも)

くつの皮の
「厚み」が
無い



① 足の甲ライン(A)が「上方向へあがるとグッド!

② ベルト(B)は「足の丸み」に合わせて少しカーブ!

③ 足の入ロライン(C)はゆるく「S字」になるイメージ!

くつの
「厚み」が
ちゃんと
ある!

少し
カーブ

【顔のデッサン手順】 『テキストに描いてもバランスが整いやすい方法』



① テキストに丸を描く



② 点を5個描く



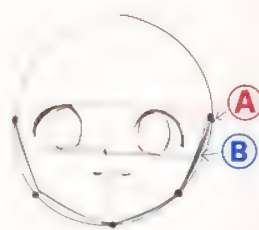
③ 点をつなぐ



④ AとBの中間に
ヨコ線とタテ線を描く



⑤ 口を少し小ぶりに描く



⑥ AとB線の中に
目を描く



⑦ 目と眉を描き込む



⑧ 丸の上半分に
前髪を描き込む



⑨ 目の幅と同じくらいの幅Aを
前髪の上に足して髪全体を描く



⑩ 首描いて全体のバランスを
整える



⑪ ペン入れて完成!

開脚ポーズの色塗り図解

Created by Takuya Yoshimura

青い部分に影色を塗ると
立体感がアップ!

両足の
シルエットは
「ハート型」

光源は
左上とする

完成絵

ひざの影①は上下を囲むように!

太ももの白ツヤ②は
太もものカーブに合わせて
「S字型」にツヤをプラスする!

足元の
影

うすい反射光
を足す

光と影を交互に塗ると
肌の立体感がアップする!

光と影の「差」をハッキリ塗ると、絵に「深み」が出る!

親指の付け根③を
境目にして
左右の「明暗」が
分かれる!

明

暗

反射光

影ライン④は
「太ももの丸み」を意識してカーブさせる!

お尻のキワ部分を反射光で囲むように
ツヤを足すと肌のリアルさがアップ!

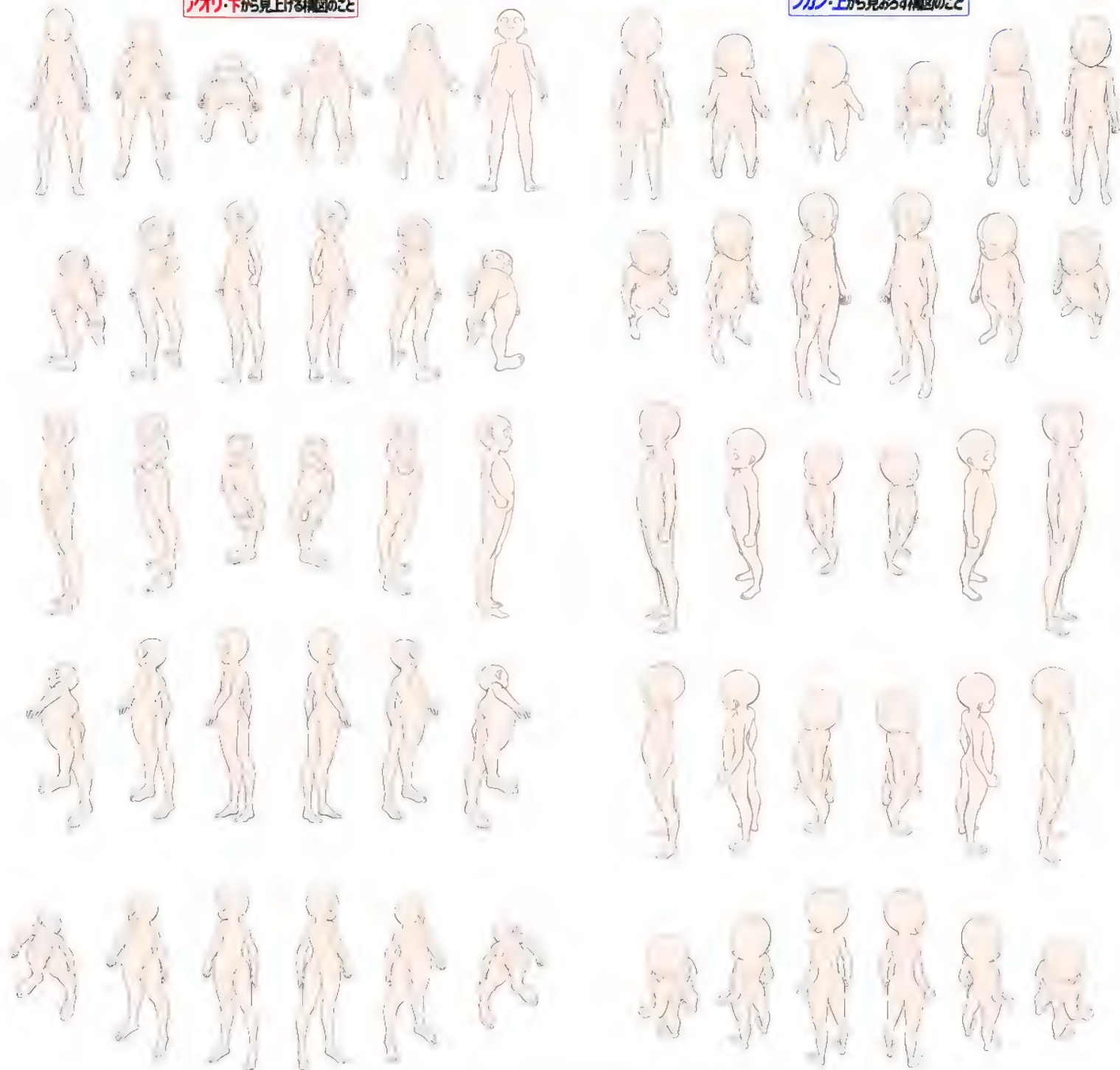
肌が透けるように
塗るときは、
線のキワ⑤には色を塗らず、
白い部分を多く残す!

うすい色の塗り方を
濃い線でふちどる
のがコツ!

子供版「アオリ角度とフカン角度」パターン表

アオリ・下から見上げる構図のこと

フカン・上から見おろす構図のこと

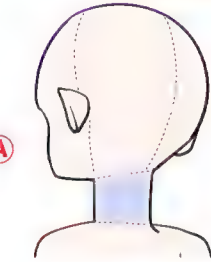
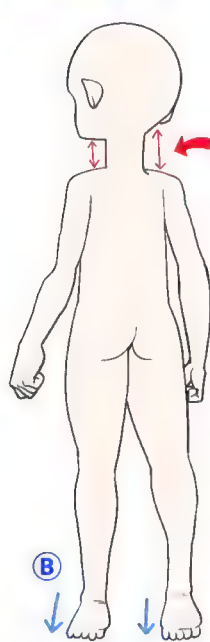


※線画をうすくしてトレース練習したり、コピーしてなぞり練習などにお使いください！

✕ (ダメかも..)

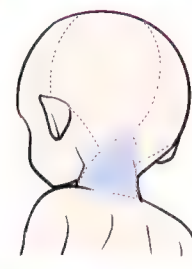
アオリ角度
※下から見上げる視点のこと

○ (良い!)



アオリ角度なのに
首元A部分が見えすぎかも…
(下から見上げている風に見えにくいかも)

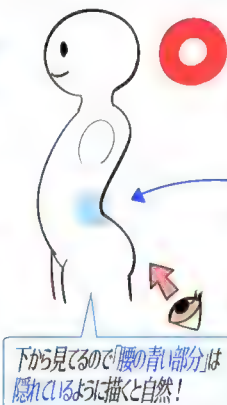
足ラインBがほぼ真下に向かって描いているので「顔の向き」と合ってなくて不自然かも…



体の中心軸Aが「くの字」になると姿勢が綺麗に見える!

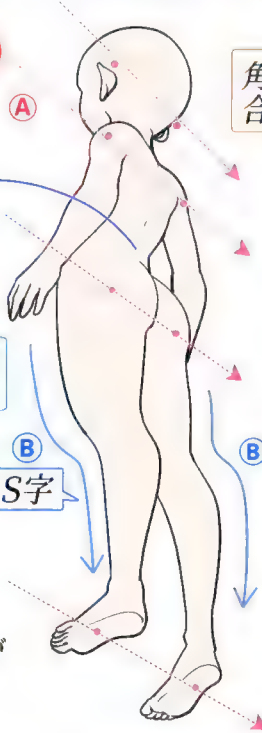
足の線画Bは顔の向きに合わせるように描く!
(※自然に立つ時は通常「顔と足の向きはセオ」な場合が多い!)

足裏の形は「丸い三角形」っぽく!



「肩や足の高さA」が左右で同じすぎるのでアオリ角度に見えない…

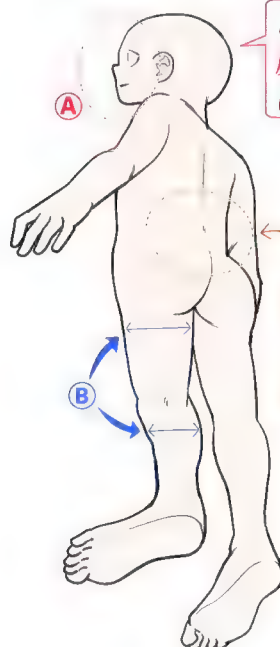
この「顔の角度」でBみたく「奥側の耳」が見えすぎるのは不自然かも…



角度を合わせる

特に「サメアングル」ではAみたく左右の「肩・尻・足裏」などが「ほぼ同じ傾き(バース)」でデッサンすると自然に見えやすい!

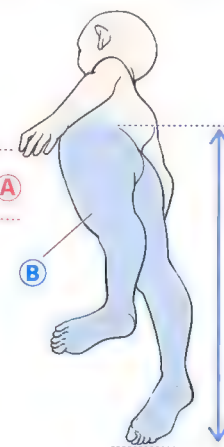
足のラインBはひざや太ももが前へ出るように「S字」になるといいかも!



この角度では顔のパーツAはほぼ見えないはず…

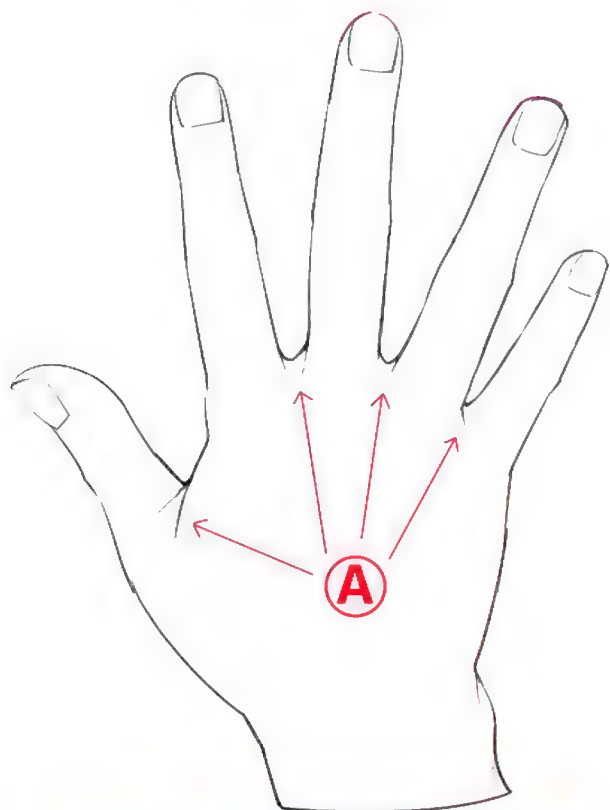
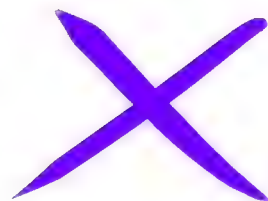
C部分はこんなに下から見上げる角度だとお尻は隠れて見えない方が自然である

「太ももとスネ」の横幅Bが「同じすぎて」足の立体感と奥行き感がほぼ無い…

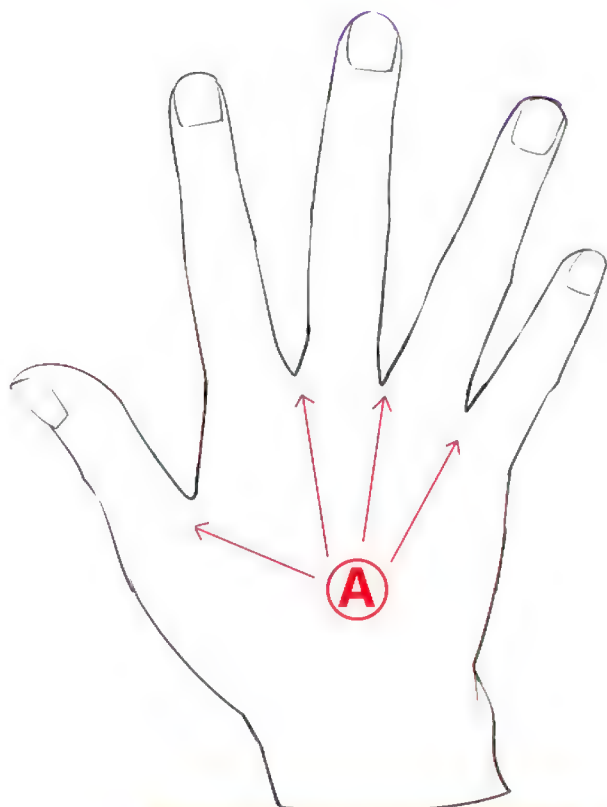


視点がかなり下にあるため「背中に見えるタテ幅A」はかなり短くなる!

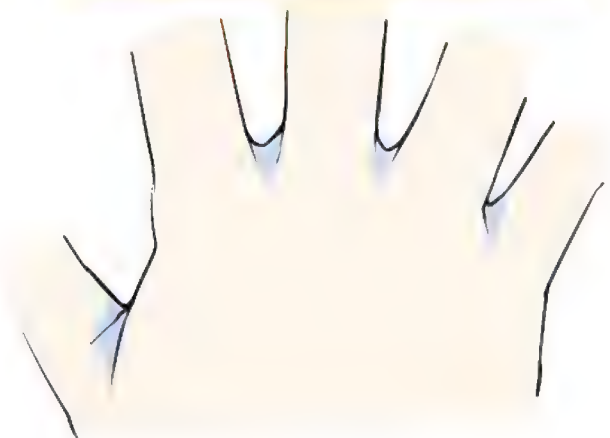
逆に「足に見えるタテ幅B」はかなり長くなる! いいかも!



①部分に水かきがある



①部分に水かきが無い



水かきが無いと
フラットに見えるかも…



水かき

水かきを描くだけで手に立体感が生まれる！

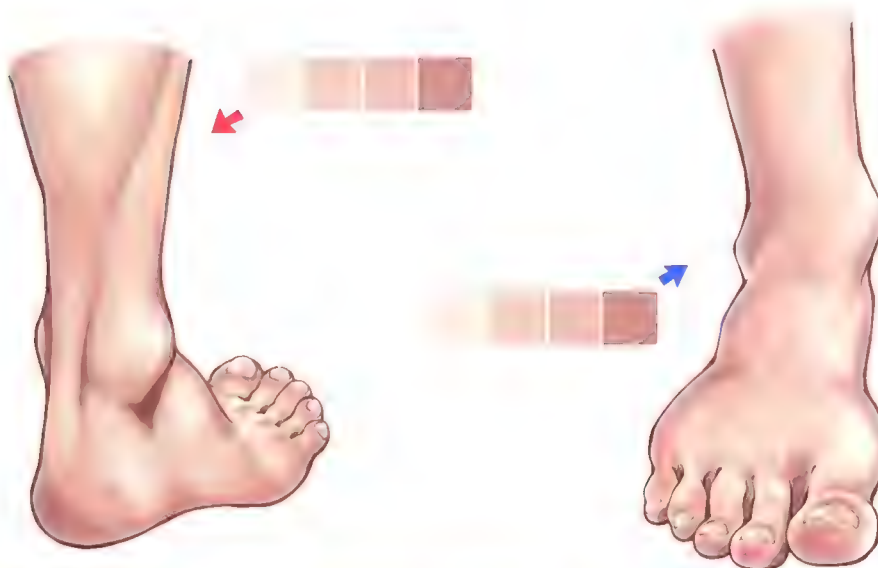
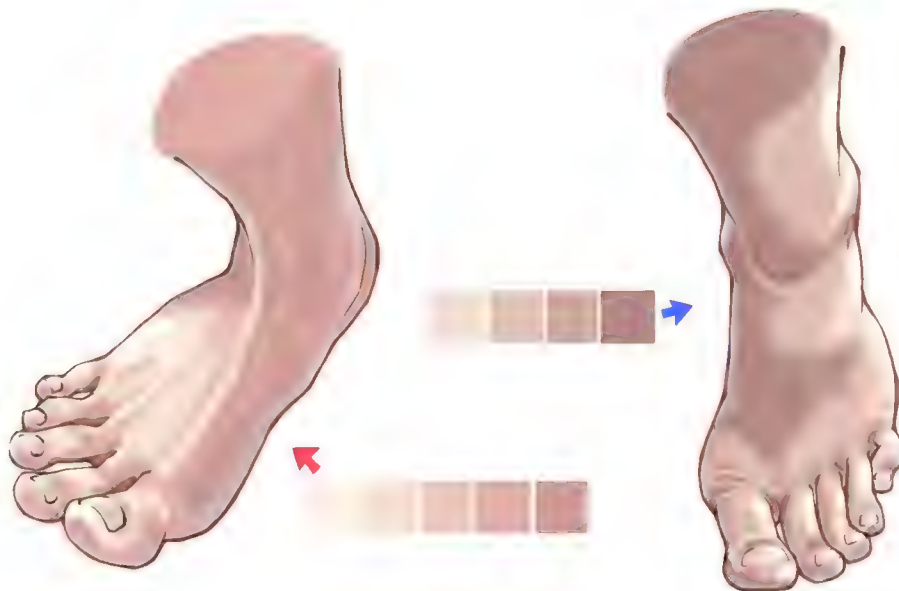


「水かき線」は濃すぎないように
スーッと消える感じで描く！

足のアングル構図・練習シート

Created by Takuya Yoshimura

ネットへの転載はすべて許可しておりません。



※この線画データは模写練習やトレース練習などの「練習目的にのみ」ご利用できます！

※構図やポーズはすべて私個人がデッサンして作画しております。

※線画はPIXIVBOOTHで販売している「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「オールワンブラシ」で作画してます！

シャツの描き方

胴体のシワは
ボタンから発生する
ように描くと
自然なシワに見える。

腕の
上半分は
縦方向
のシワ
が入り
やすい。

腕を曲げると
外側はピンと張り
シワが少なくなり
内側は生地がたゆみ
シワが多くなる。

平常、腕を
下した状態では

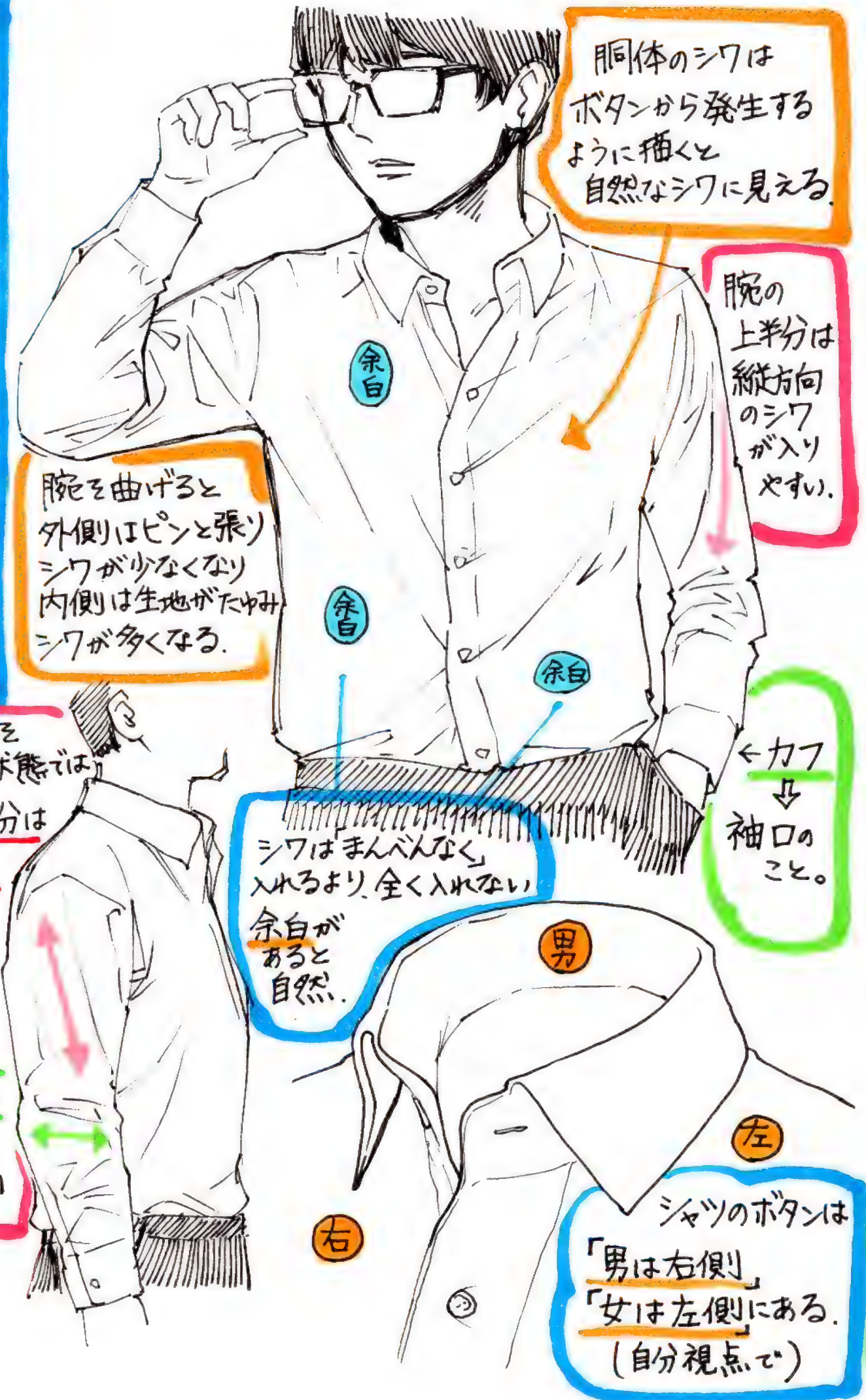
腕の上半分は
縦方向の
シワが
入りやすく

腕の
下半分は
横方向の
シワが
入りやすい

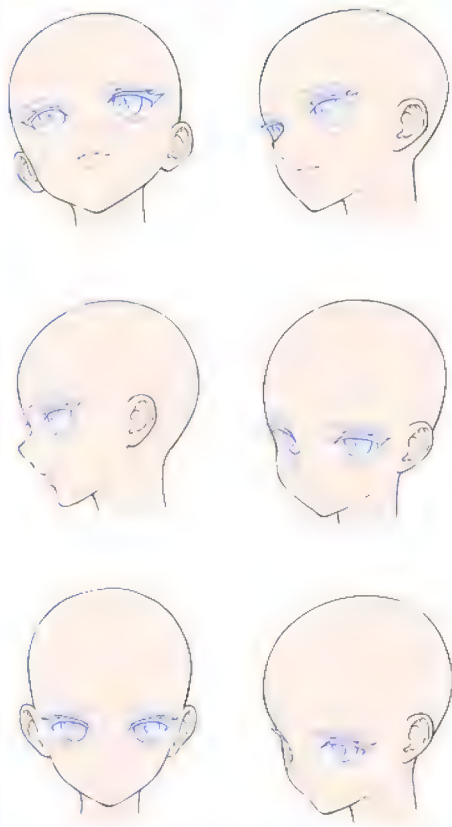
シワはまんべんなく
入れるより、全く入れない
余白が
あると
自然。

←カフ
↓
袖口のこと。

✓ シャツのボタンは
「男は右側」
「女は左側」にある。
(自分視点で)



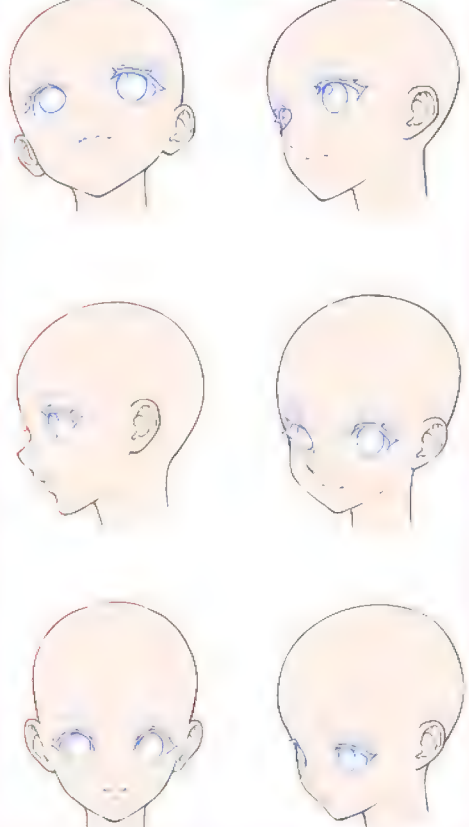
超クールタイプの「ネコ目」



癒しお姉さまタイプの「なれ目」



美少女タイプの「アイドル目」



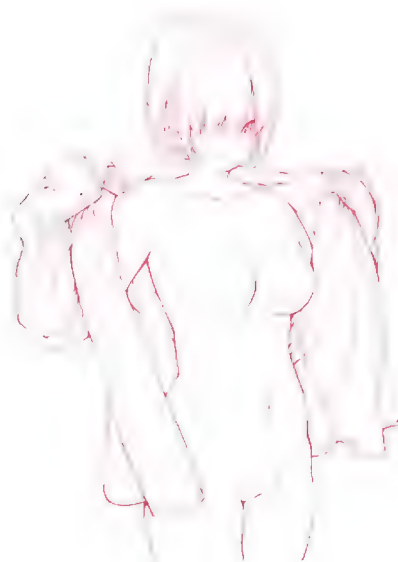
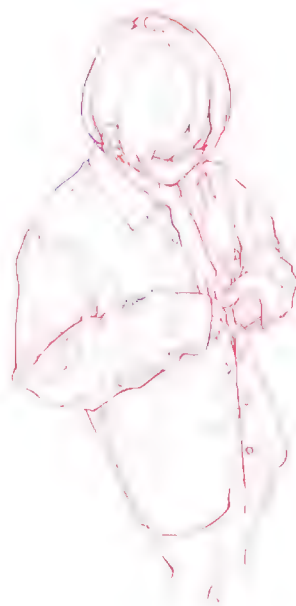
ネットへの転載も許可しておりません。

※構図やポーズはすべて私個人がデッサン作画しております。

作画に使用したペンはBOOTHで購入できる「吉村拓也のしっとりペンと透明感ペン」です。
私のオリジナル自作ペンで作画に必ず愛用している描き味バツグンのエース級のブラシです！！

シャツを脱ぐポーズ(線画練習シート)

※線画は最初からレイヤーカラー設定で赤い線になってます。黒い線に戻したい方はレイヤーから設定をオフにしてください。



※線画をうすくしてデジタルでトレース練習したり、コピー印刷でアナログ練習に使用ください。
※この線画は商用利用できないのでご注意ください！！

シワの塗り方「練習シート」 (マねて塗ってみよう!)

Created by
Takuya Yoshimura

今回の図解はPIXIVBOOTHで販売している「吉村拓也の自作ペン全5種」の中のしつとりペンで「線画」オールワンブラシで「色塗り」を使用して作画しています!

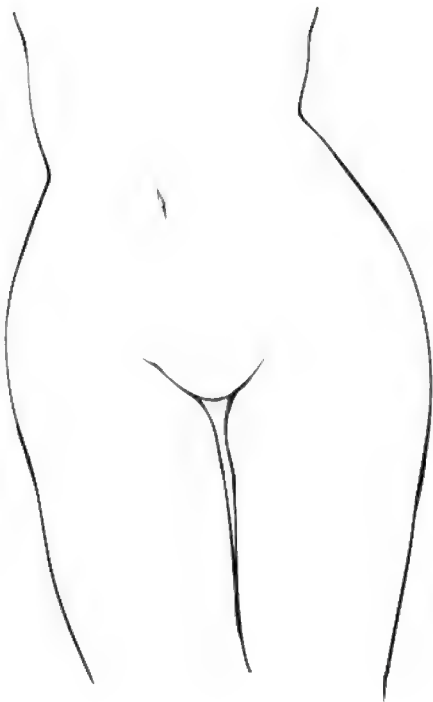
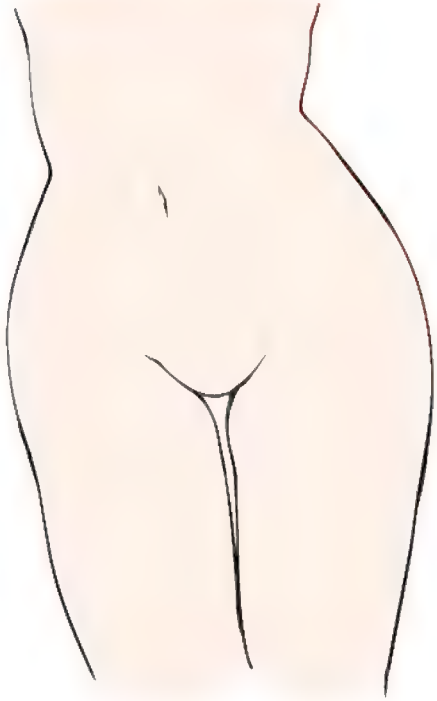


✕ (ダメかも..) ○ (良い!)



スカートの描き方・模写練習シート

※線画をうすくしてデジタルで**トレース練習**したり、コピー印刷で**アナログ練習**にご使用ください。
※この線画は**商用利用できない**のでご注意ください！！



スカートの**使用色**→



× (ダメかも..)

○ (良い!)



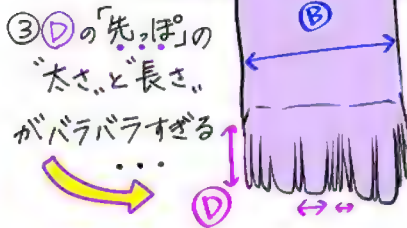
- ① 何回も巻きすぎて「へビのとぐろ」みたくになっている...
- ② AとBの「マフラーの幅」が合っていない...
- ③ 上からアングルの(フカンアングル) Dの角度の体に対して、マフラーの下Cの角度が合っていない...



- 上からのフカンアングル
- ① フカンアングルでは「Aの構造線」みたく身体グリッド(見える角度)に合わせてマフラーを巻きつけるように描くこと!
 - ② マフラーの「重なる部分」に黒いベタBを入れるようにする。又は線を太く整えると立体感がアップ!



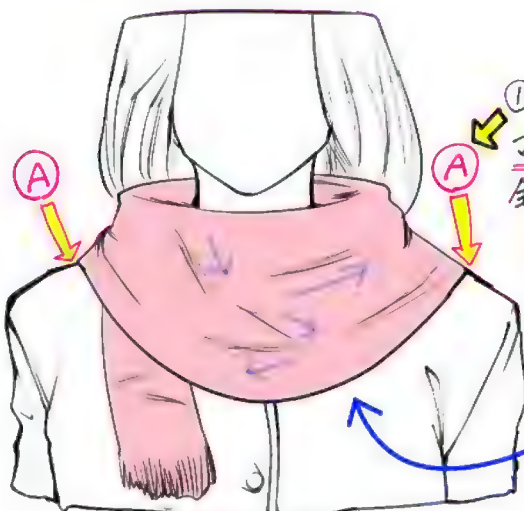
- ① マフラーの高さAが低い... (防寒アイテムに見えない...)



- ② BとCの「マフラー幅」が違いすぎる...

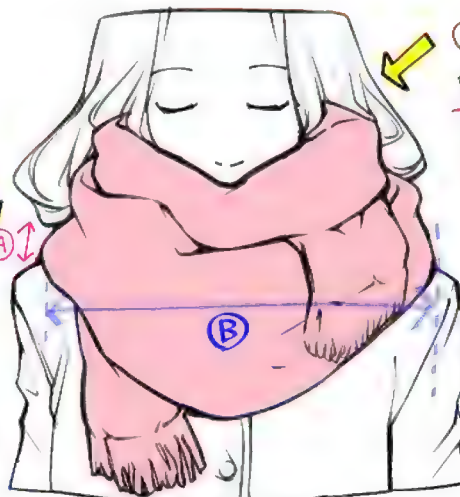


- ① Aの角度を50~60度くらいにすると良いかも!
- ② BとCは見える傾きが90度回転しているが、マフラーの同じ「方向の幅」だとちゃんと意識しよう!



- ① A部分にマフラーの厚みがない... (うすぺらい布に見える...)

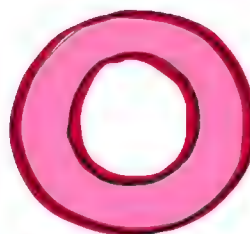
- ② シワの方向性がバラバラすぎて立体感がダウン...



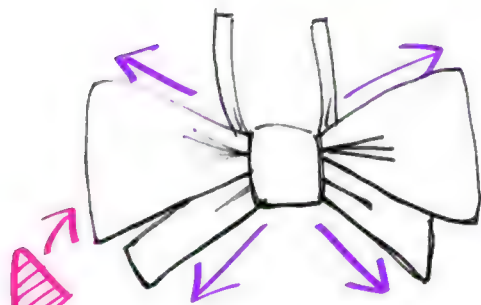
- ① 「下アゴ」を少し隠すように巻くと、「女子感の高いマフラー」に見える!
- ② マフラーの「横幅B」を「肩幅と同じ」くらいに広く描くと「女性の小柄さ」が美しく見える!



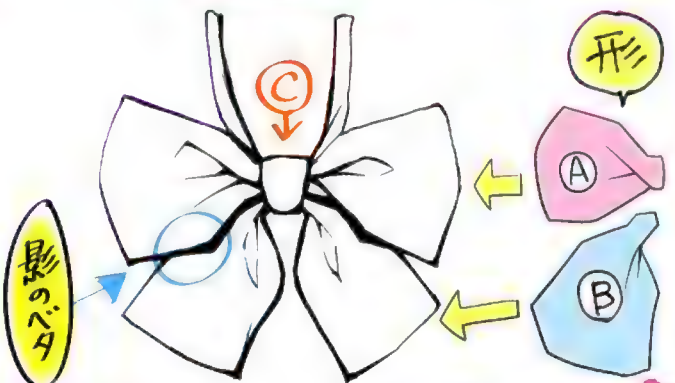
ダメかも...



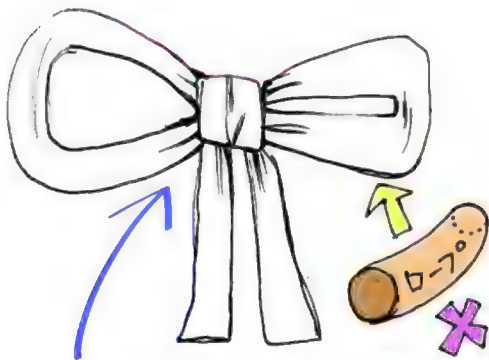
良い



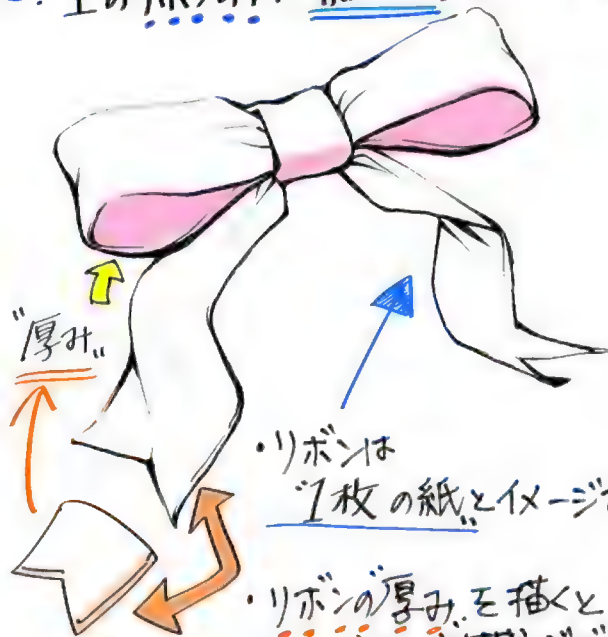
- ・リボンの線が直線すぎる。
- ・リボンの形が単純な三角形になりすぎている。



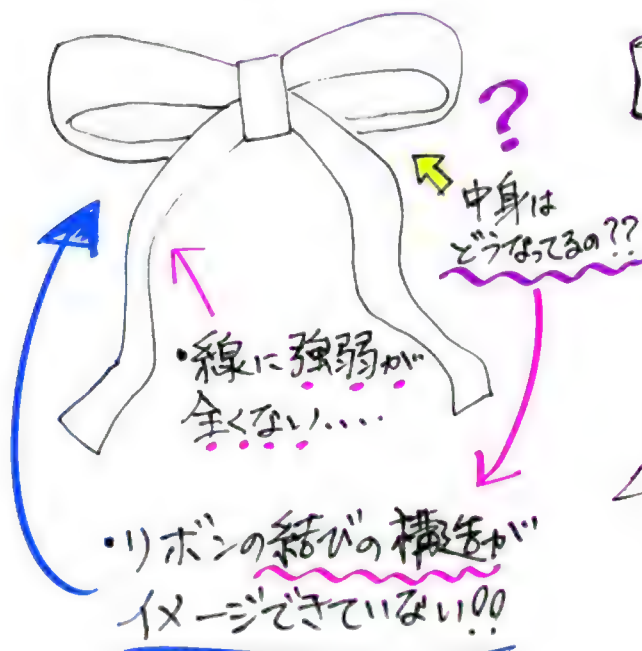
- ・A、Bのようにリボンの形を知る?
- ・Cの輪っかから出てきている感をちゃんと描く?
- ・上のリボンの下に「影のベタ」を少し描く??



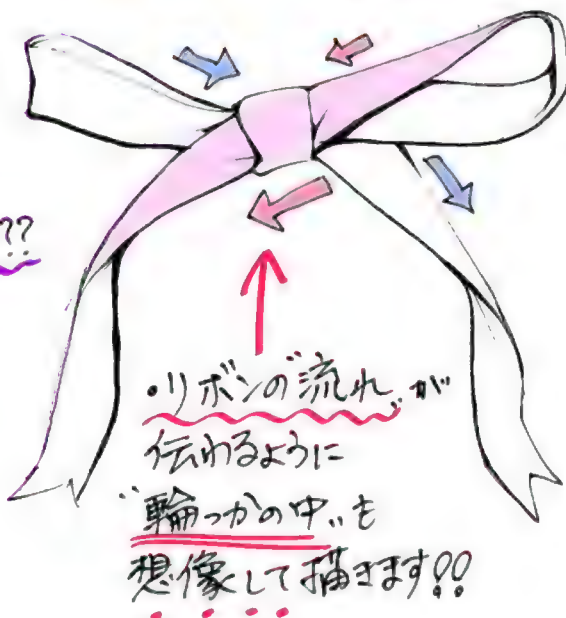
- ・シワが多すぎて汚い...
- ・リボンがロープみたいになってしまっている...



- ・リボンは「1枚の紙」とイメージする??
- ・リボンの厚みを描くと、うまい絵感が出ます??



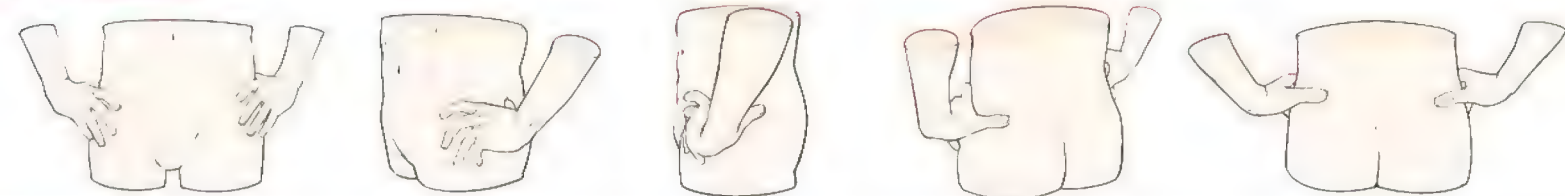
- ・線に強弱が全くない....
- ・リボンの結びの構造をイメージできていない??



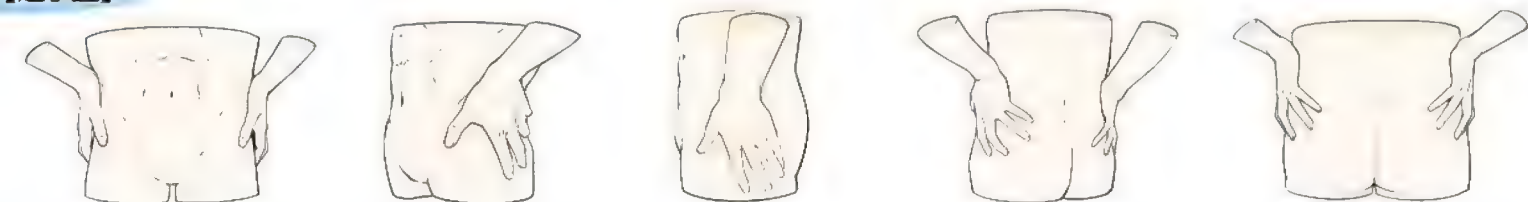
- ・リボンの流れが伝わるように「輪っかの中」も想像して描きます??

腰に当てる【手のアングル表】

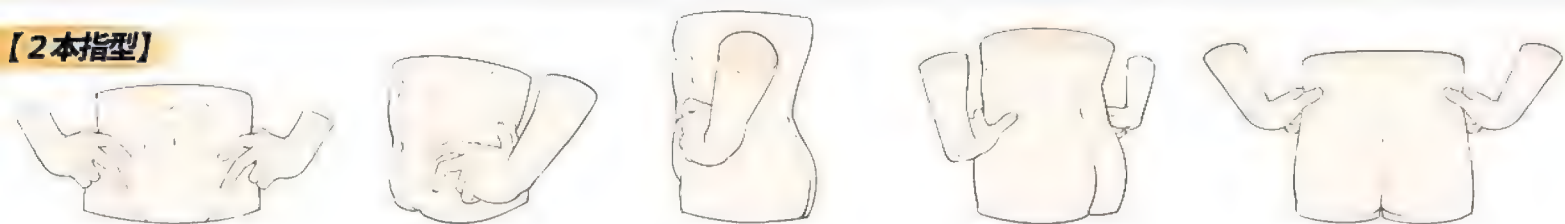
【オーソドックス型】



【逆手型】

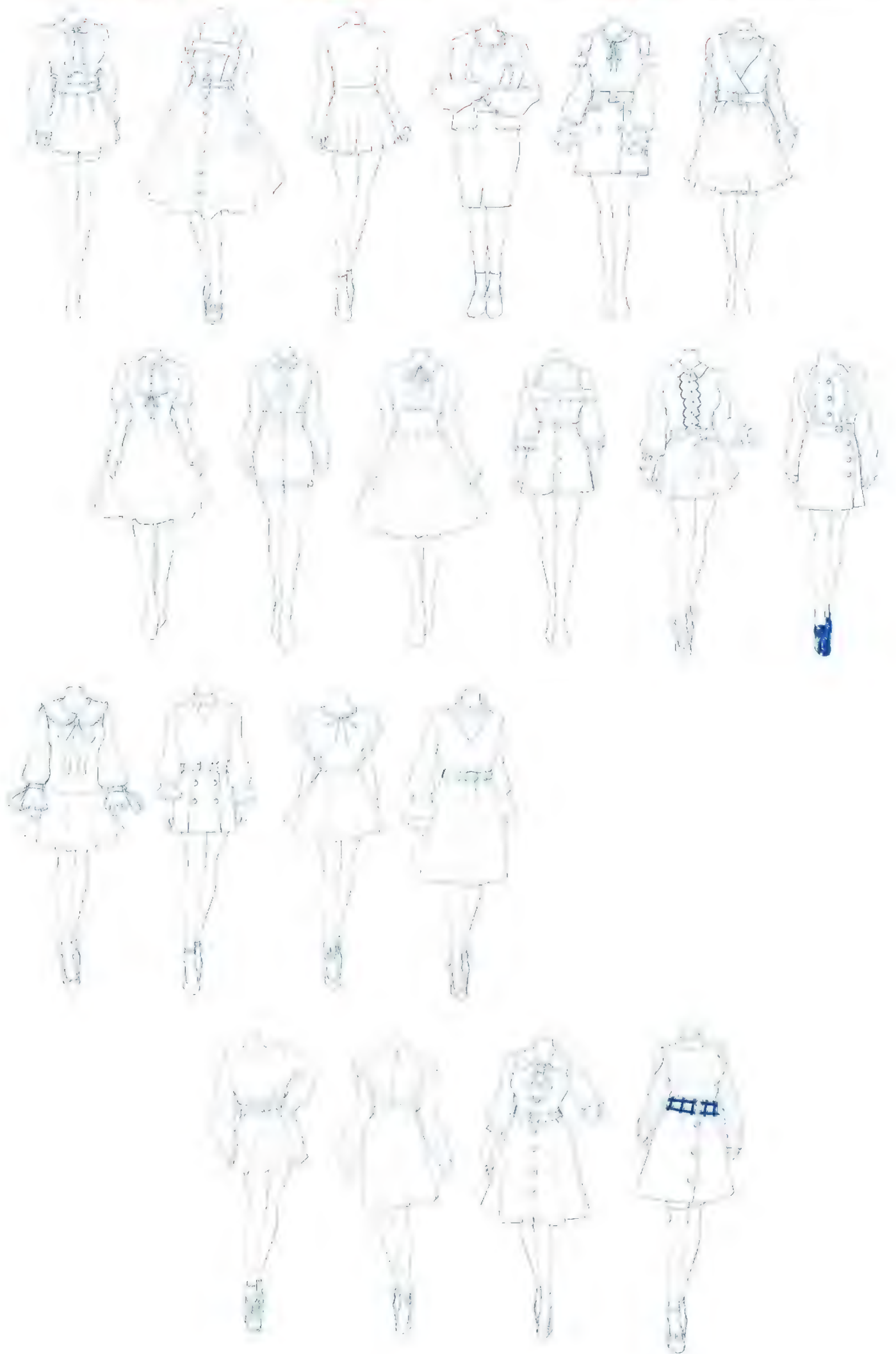


【2本指型】



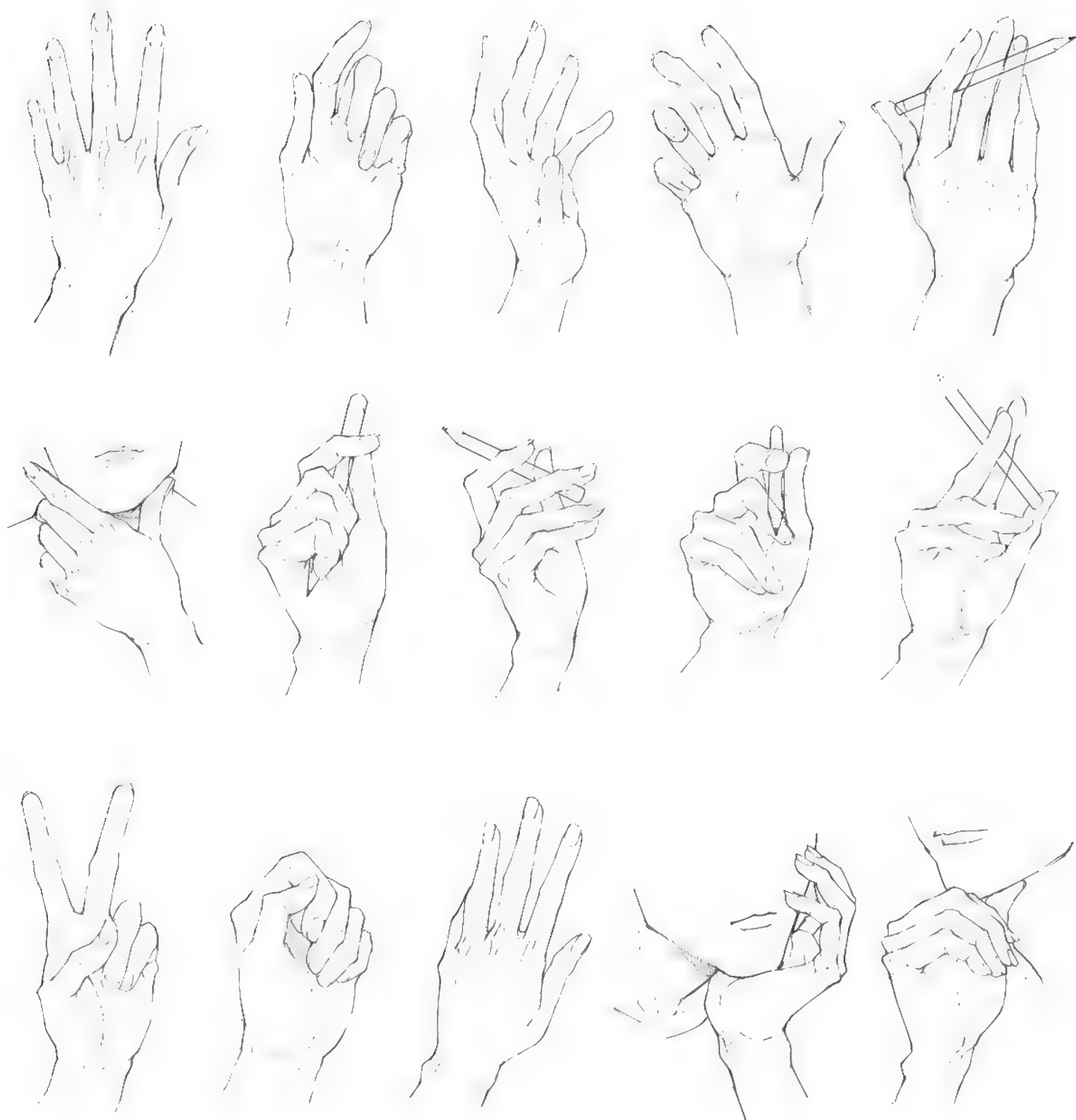
デジタル模写&トレース練習用シート

※クリップスタジオなどをお持ちの方はダウンロード
もしくはコピー印刷等で「練習」にお使いください。



「手のポーズ」を練習しまくる表







✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



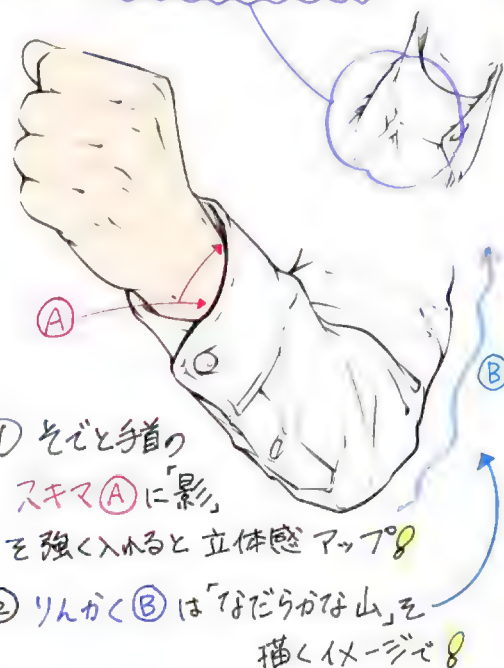
- ① そで口Aがピッチリすぎかも...
- ② シワの線に強弱がなく
単調かも...



- ① そで周りAは「9の字」をイメージ
(※このアングルの場合)
- ② シワはぬい目から生まれるように描く!



- ① シワが直線的すぎる...
- ② リンかくラインがなめらかすぎて
シャツ感が伝わらない...

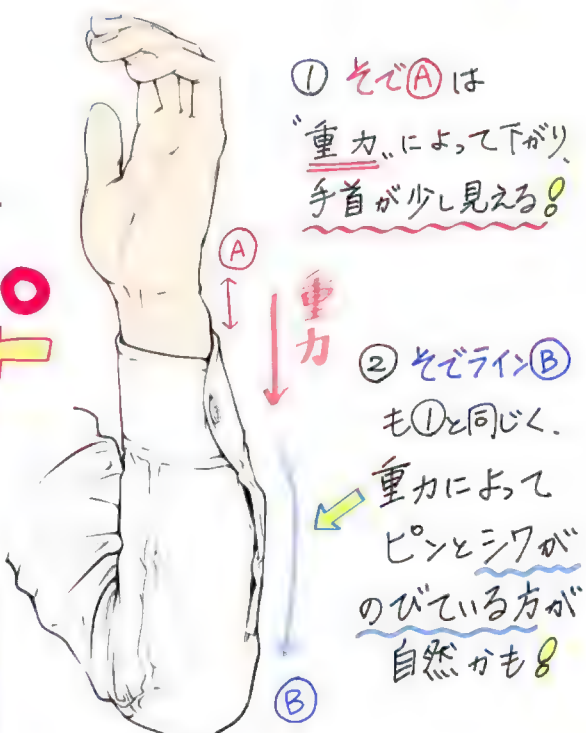


- ① そでと手首のスキマAに「影」を強く入れると立体感アップ!
- ② リンかくBは「なだらかな山」を描くイメージ!



- ① そでボタンAの見え方が正面すぎるかも...

- ② そでラインBがシワシワすぎ...
※腕を立てている時にはシワはでにくいかも!

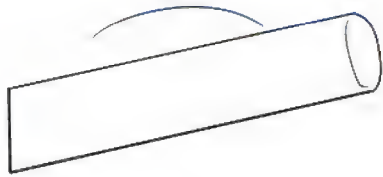


- ① そでAは「重力」によって下がり、手首が少し見える!

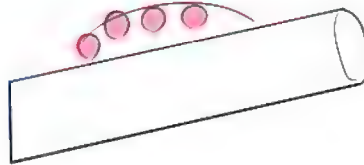
- ② そでラインBも①と同じく、重力によってピンとシワがのびている方が自然かも!

【つかむ手】の描き方

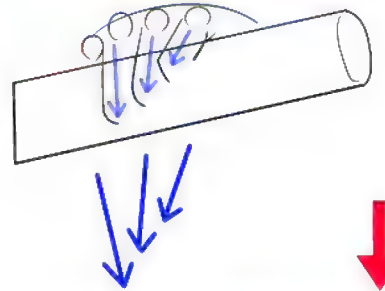
①つかみたいモノの上に
カーブライン(こぶし骨のライン)
を描く



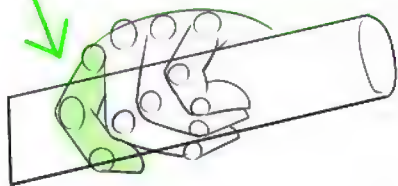
②カーブラインに
「4つの丸」を描く



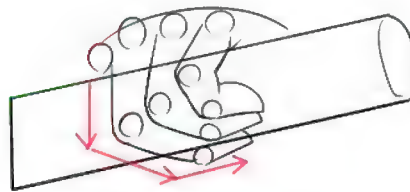
③「4つの丸」から
「角度をズラシ」ながら
螺旋(らせん)状に線を描く



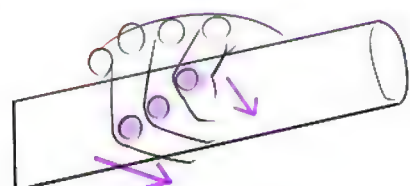
⑥人差し指だけ
少し「浮かす」ように描き足す



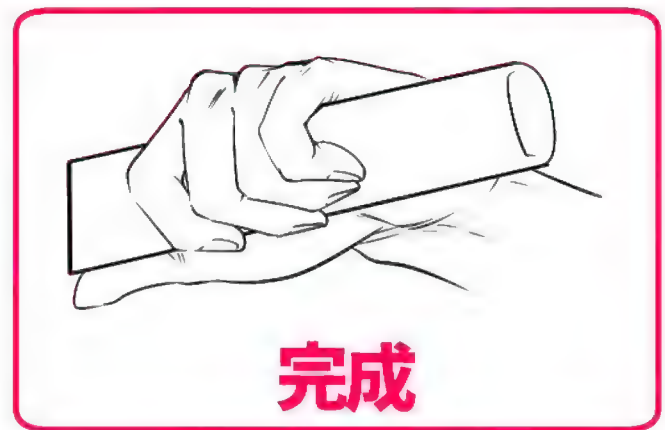
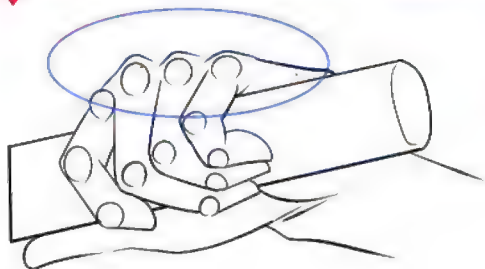
⑤「人差し指」だけ残して
指を下のように描く↓



④さらに「指の関節の丸」を
描き足し、指を描き進める



⑦こぶしの骨の「関節ライン」を
綺麗に整えて描いたら完成!



✕ (ダメかも..)

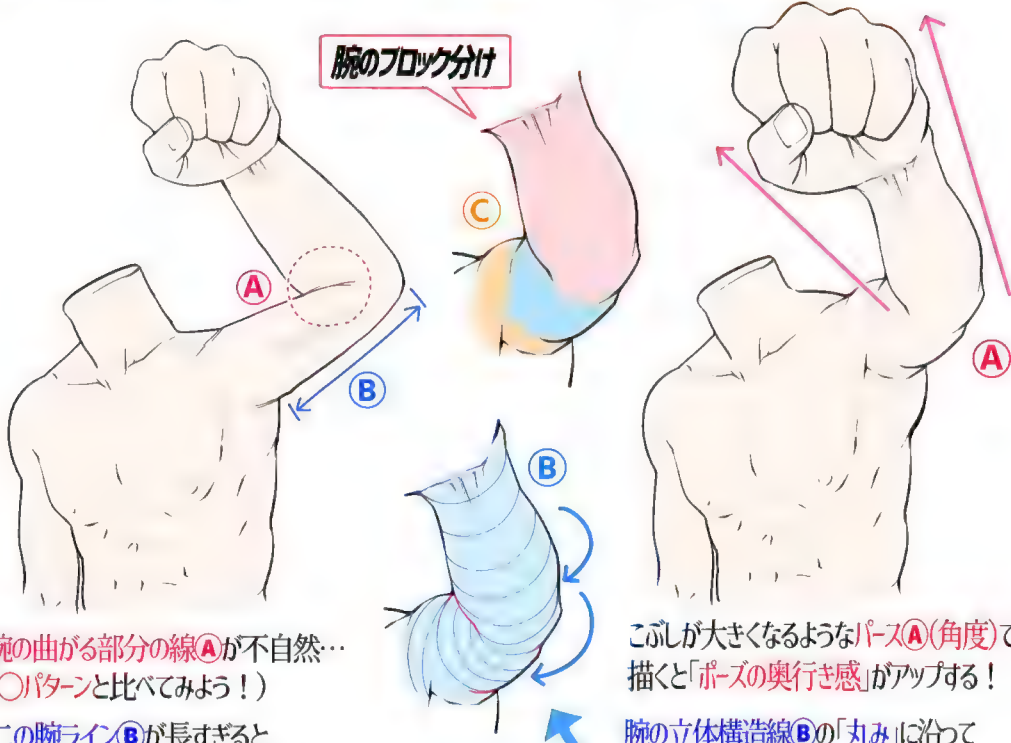
○ (良い!)



腕の骨格はBみたくカーブしてると自然かも!

腕のラインAが直線すぎて不自然…
腕の骨格Bが肩から手首までが「棒」すぎて体の「柔軟さ」が感じない…

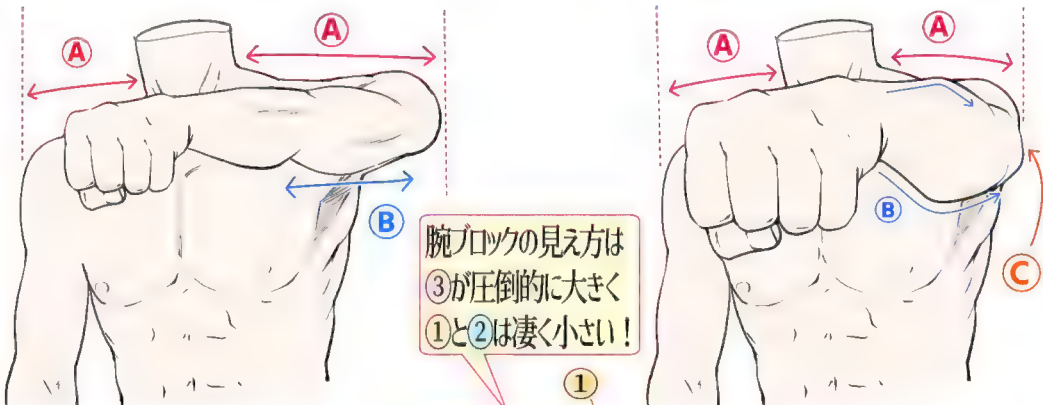
腕ラインAは「3ブロック」に分かれていて線画の方向性がそれぞれ少し違う
Cみたく腕の3ブロックは「長さ」が違ってくるように描く! (ひじ下部分が「1番大きく長く」見えるように!)



腕のブロック分け

腕の曲がる部分の線Aが不自然… (○パターンと比べてみよう!)
二の腕ラインBが長すぎると腕を「前方へ出してる感」が無くなる…

こぶしが大きくなるようなポーズA(角度)で描くと「ポーズの奥行き感」がアップする!
腕の立体構造線Bの「丸み」に沿って腕の線画を描くと自然なデザインになる!



腕ブロックの見え方は③が圧倒的に大きく①と②は凄く小さい!

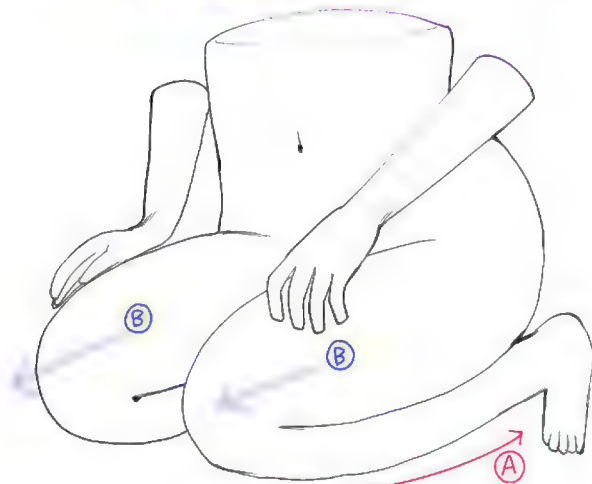
右の肩Aが出過ぎて変かも…
二の腕ラインBが長すぎて腕が前ではなく、横方向に出ているように見えてしまう…

左右の両肩Aが同じ「長さ」になるように!
腕ラインBは下の方がふくらみが強い!
この角度ではひじ上Cはほとんど見えないのが自然かも!



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



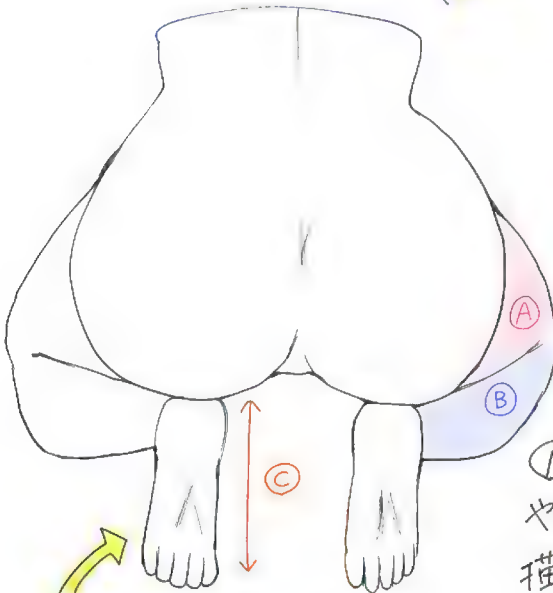
① ヒザ下(A)を描きすぎておかしいかも...

② 両足が平行すぎるかも
(Bのように)



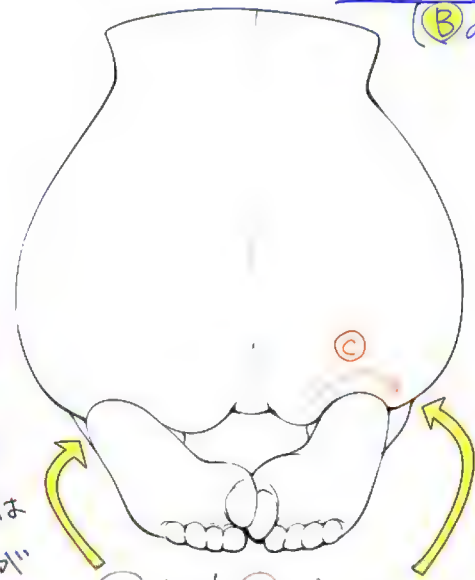
① ヒザ下部分は(A)だけ!

② 両足は平行よりも少し内側へ
交わる角度で!
(Bのように)

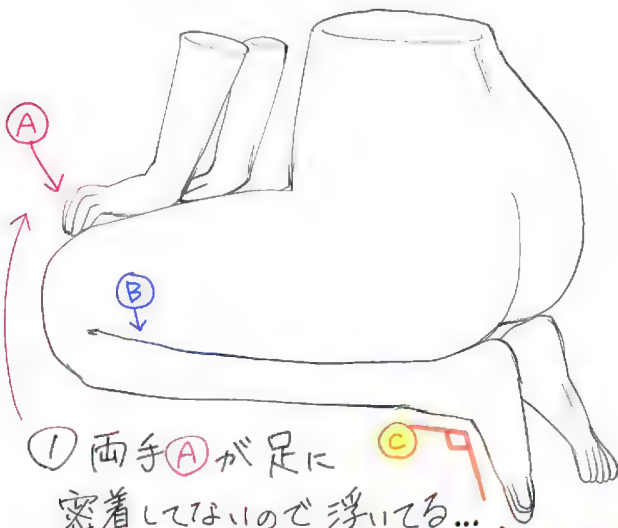


② 足ウラ(C)を立てすぎると
正座に見えにくいかも...

① 太もも(A)
やヒザ下(B)は
描かない方が
自然かも!



② カカト(C)がおしりに
くいこんでいる方が見え方が
自然かも!



① 両手(A)が足に
密着していないので浮いてる...

② ライン(B)がまっすぐすぎる...
③ (C)が
角度つきすぎ...

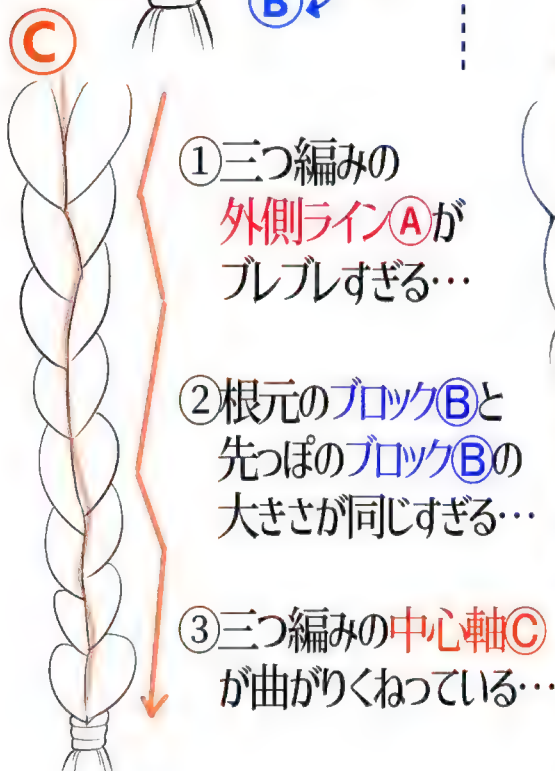
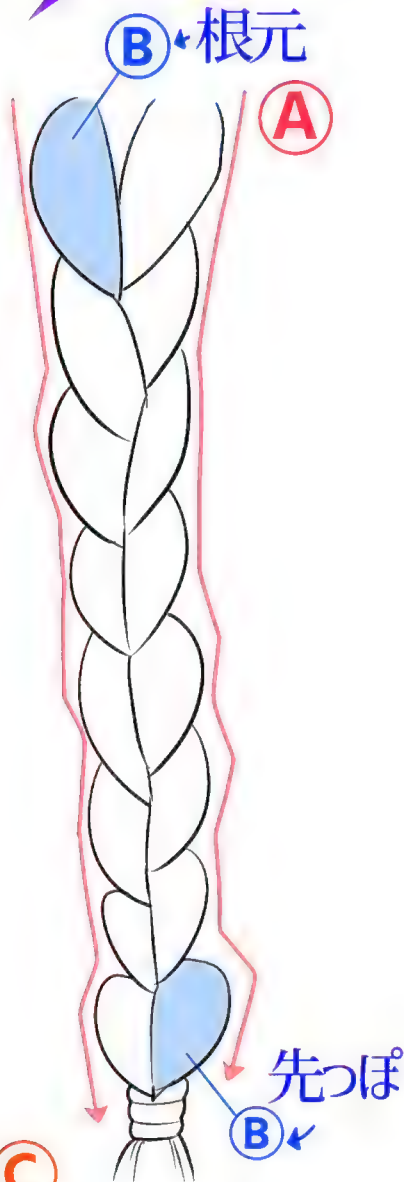


① 手は(A)めにく
足を包みこむように!

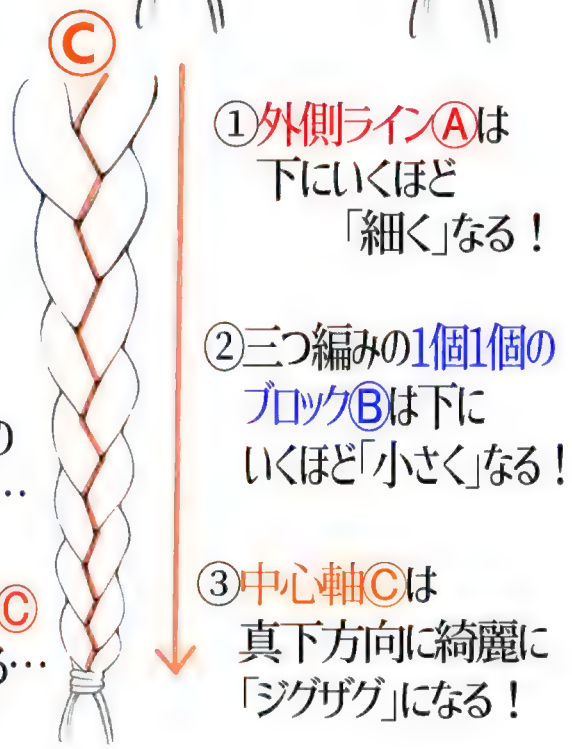
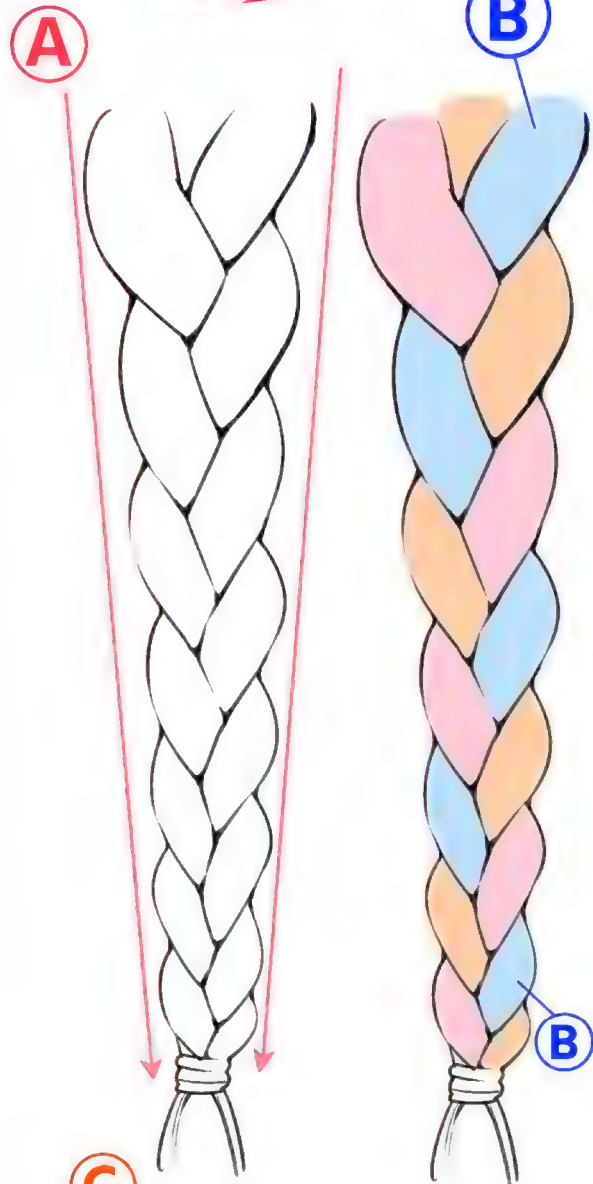
② ライン(B)は
ゆるく「S字」に!

③ つま先(C)は
「ハの字」を
イメージ!

【意外と気づかない三つ編みの描き方】



- ①三つ編みの外側ラインAがブレブレすぎる...
- ②根元のブロックBと先っぽのブロックBの大きさが同じすぎる...
- ③三つ編みの中心軸Cが曲がりくねっている...



- ①外側ラインAは下にいくほど「細く」なる！
- ②三つ編みの1個1個のブロックBは下にいくほど「小さく」なる！
- ③中心軸Cは真下方向に綺麗に「ジグザグ」になる！

女性の手の「ツメ」の塗り方③

【肌色を塗り重ねるコツ】

線画

カラー

指の関節は
③みたいに
関節を
「囲む」ように
影を塗ると
いいかも！

①

②

手前の①部分は
光が当たり明るく。
奥の指②の3本は
影になり暗く塗る。

「色のメリハリ感」と
「手のリアル感」が
アップする！

①の骨ズは
「線画」のような形！

×

×の例は
親指の付け根が
薄っぺらい...

親指の付け根は
②のような
ふっくらした筋肉が
あるイメージで塗ろう！

青い部分に
「影色」を
ぬるように
立体感を
つけよう！

手の真ん中は
あまり細かく塗らずに
「明るく残しておく」方が
女性の手っぽい塗りになる！

親指の関節ぬりは
②みたいに
「くの字」ではさむような
影をつけるといいかも！

線画

カラー

女性の手の甲①は
「骨ズやタツチ」を
描かない方が
「白く柔らかな手」
に見える！

①

この部分の影を濃くすると
「男性の手っぽく見えるので
色の濃さに注意！

②の指とツメの影は
指と骨が「つながる」ように塗ること！

②

①部分に濃い影色を塗ることで
「指と指の距離感」がでて
「手の奥行き感」が生まれる！

①の影色

丸い関節を
囲むように
影を塗ると
いいかも！

関節

骨

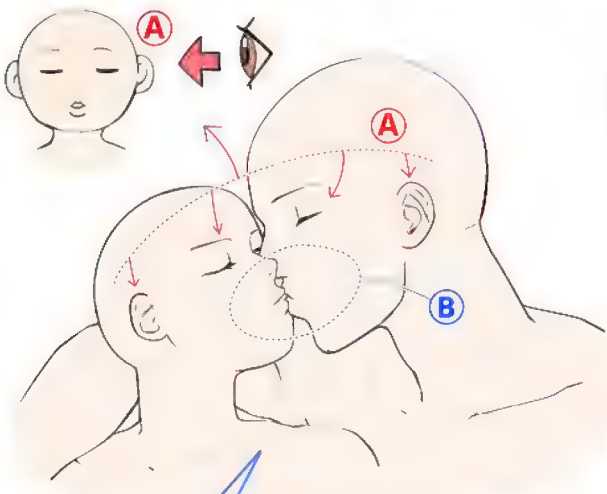
手首の①部分には「骨の先端」がポコッと
出るので、その「ふくらみ」を塗るとリアルさがアップする！

指には球体の関節があるイメージで
影を塗ると「関節っぽい塗り②」になる！

※ただハッキリ塗りすぎると「男性っぽい手首」に見えるので「色の重ね具合」に注意しよう！

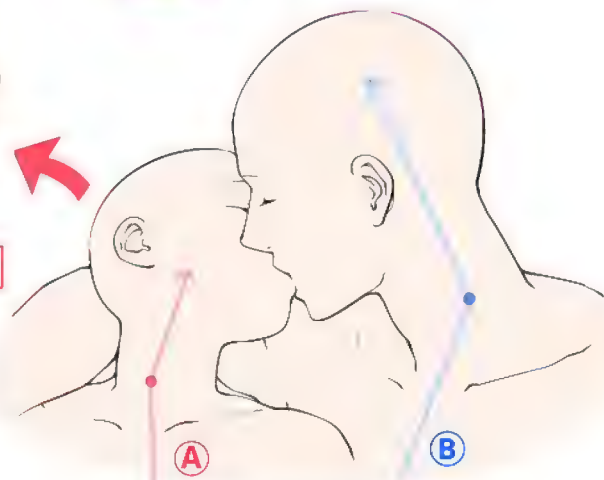
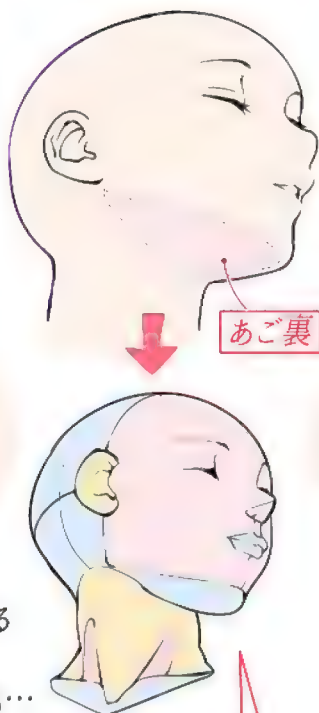
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



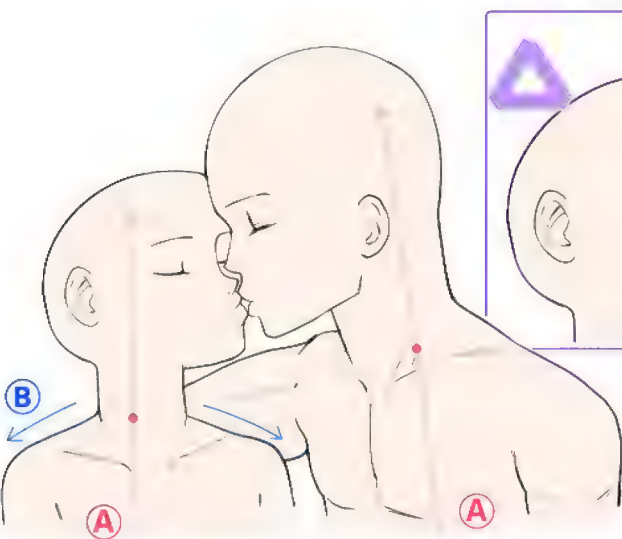
顔のパーツ①が真横から見る
平行アングルすぎるために
「絵がノッペリ」して見えるかも…

口元②は2人の口も鼻も
「全部描こうとしすぎ」て
不自然になっているかも…



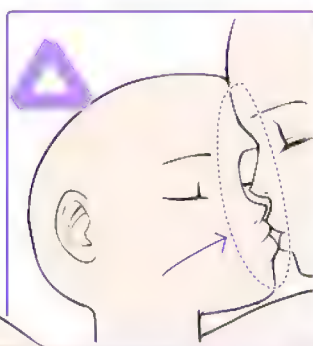
このキスの構図では
女性の身体のアックス①と男性のアックス②が
「く」の字型に向かいあうように描くと
デッサンが自然にみえるかも！

女性側はあごをひねるように「あご裏」の三角形を
魅せるような顔の角度が美しいキス構図になるかも！



体の中心アックス①が2人とも直線すぎて
「ぎこちなく不自然なキスの姿勢」に見える…

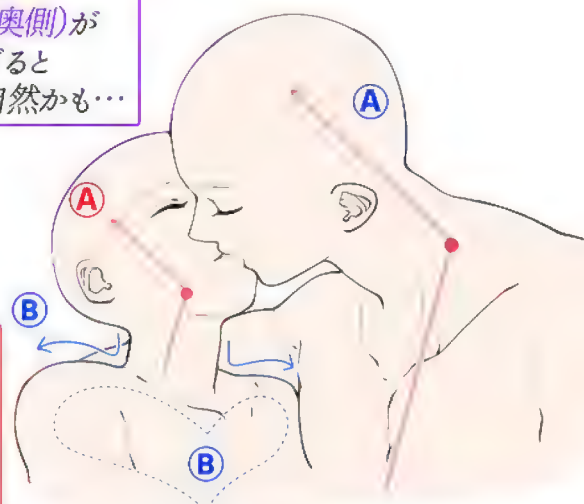
抱きかかえられる女性の肩ライン②が
なで肩(ハの字型)すぎると
キス構図の「情熱さ」が伝わらないかも…



女性の顔の
右半分(奥側)が
見えすぎると
逆に不自然かも…



思い切って女性の顔半分(奥側)は
手前の男性の顔で見えない方が
自然なキスに見えやすい!!



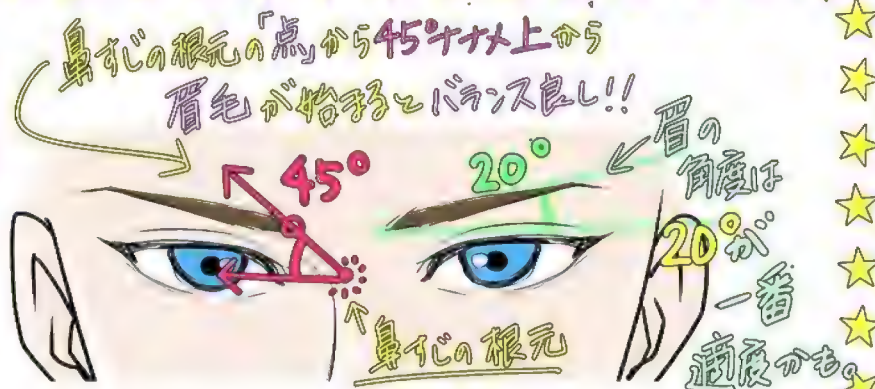
このキスの構図では
女性の首ライン①は後ろへ「そる」ように
男性の首ライン②は前へ「かぶさる」ように
描くとデッサンが綺麗に整うかも！

女性の肩ライン③は
男性に引き寄せられるイメージで
「ハート型」になるように肩がぐいっと
上がるような角度で描くと自然かも！

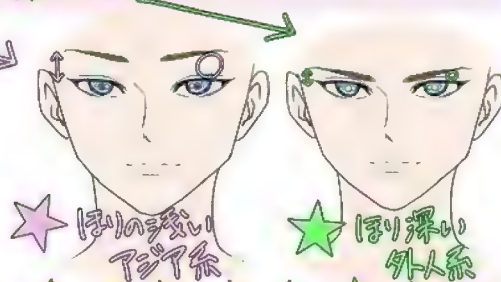
③ 目の黄金バランスは 正三角形。



目・鼻・口が
正三角形の中に
収まるよう描くと
黄金バランス的に
整った顔になります。



目と眉毛のスキマが
広いほど東洋アジア人系の顔に!
狭いほど西洋・アメリカ系の顔に!

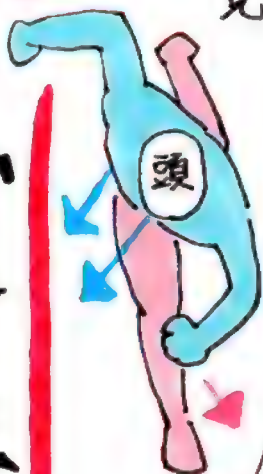


コレだけ注意すれば
下手に見えない「走るポーズ」

ジョギング
程度だと
「ひじ」は
平常の高さの
まま。

ランニングに
なると上の絵の
ように「ひじ」は
胸のあたりまで
上がる

上から
見ると



① 走る時は
上半身と
下半身が
逆の方向を
向いている。

体が右を
向くときは
足は左を向く。

走る時は大なり小なり
身体は常に上下で
ねじっている

前に踏み出す足
は「つま先」が
45度くらい上がる

② 走る強度で
「ひじの高さ」が
変わる。

ジョギング **低**

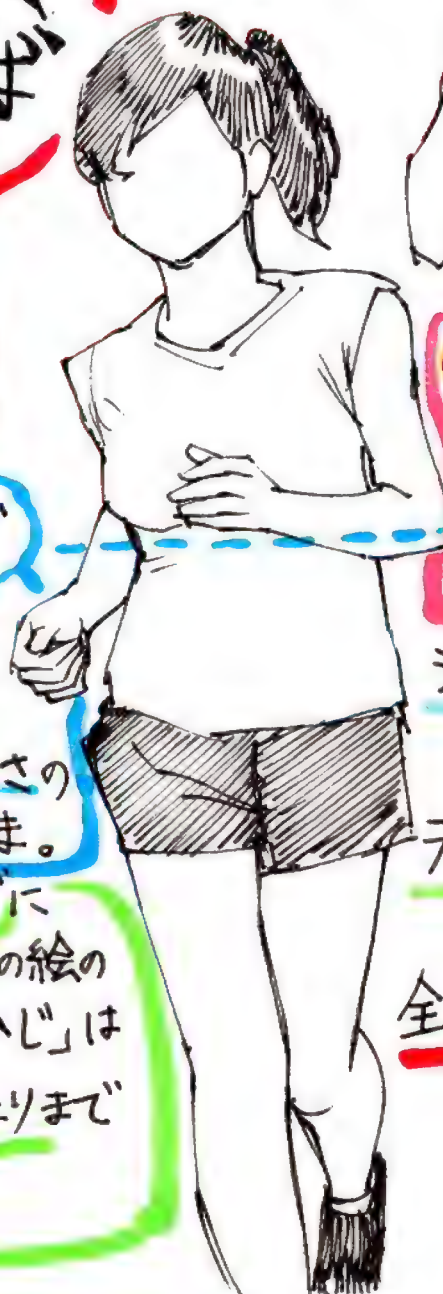
ランニング

全カ疾走

ひじの高さ

高

走る時は
「前傾姿勢」



前に突き出す

腕を描くとき



カメラに1番近い

①が最も大きく
カメラに1番とおい

④が最も小さく
見えるバランスで
描くと遠近感
が自然に見えます。



ワンポイント

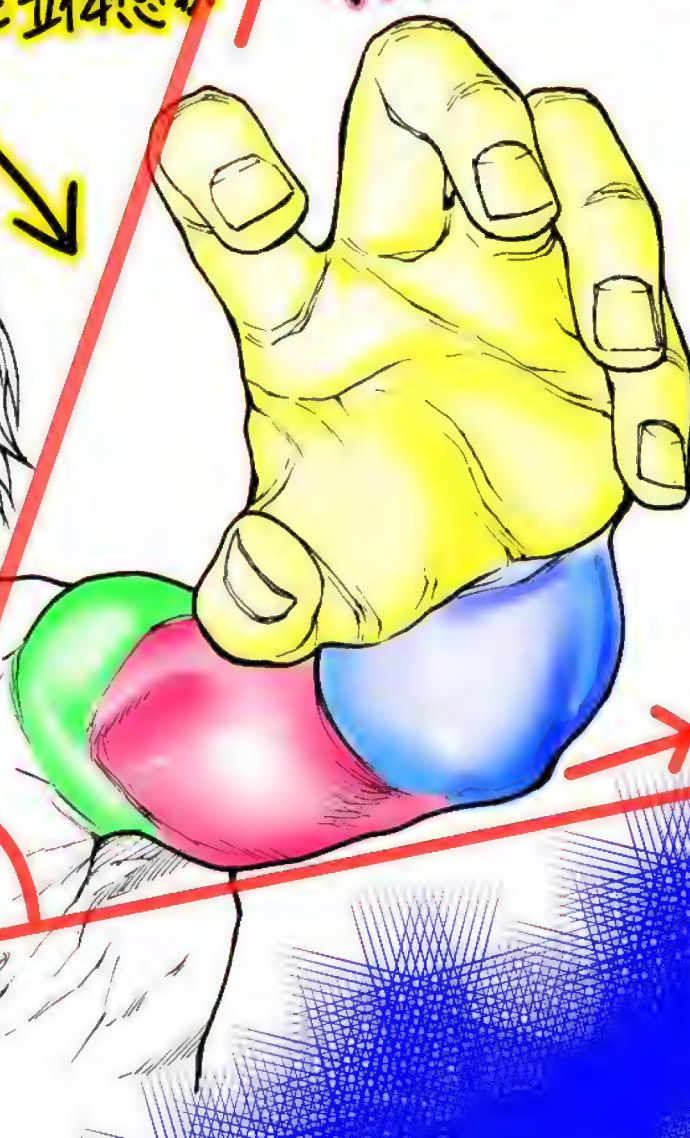
A→D→B→Cの
順に腕の始まりと終り
を先に描きAとDを
つなぐように
BとCをおく
描きやすいかも!

手と同様に腕を4つの
ブロックに分けると立体感が
つかみやすい!

一定の角度の
末広がり
イメージすると
キレイに描けます。

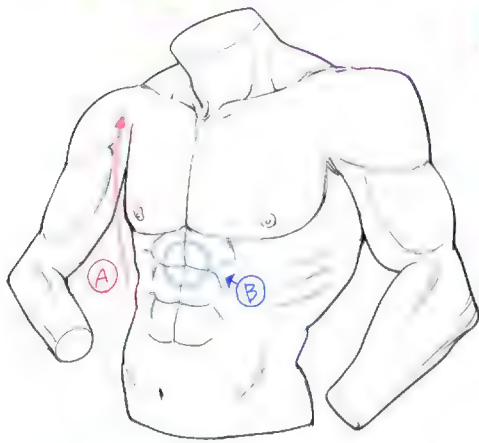


角度が大きくなると手の
迫力が増します!!



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

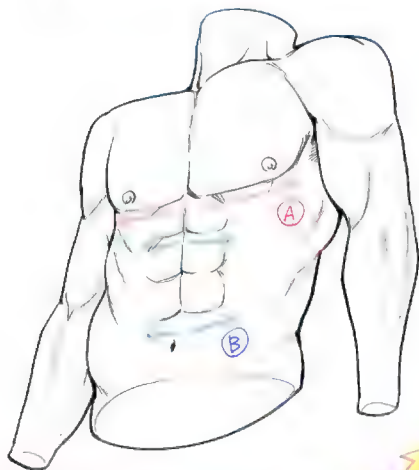


注目①
・胸筋は下のような
ブロックイメージ

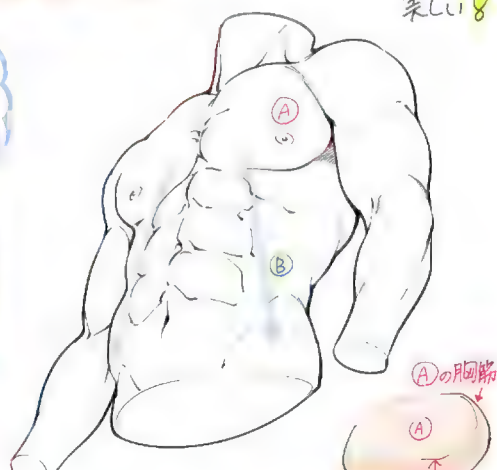


- ① 胸の(A)ラインが ぺタンコすぎる...
- ② 腹筋(B)が 十字になりすぎて
腹筋1個1個に立体感がなくぺらぺら...

- ① 胸筋(A)は注目①の厚みをイメージ
- ② 腹筋(B)は下にいくほどせまくなるように
- ③ 腰の筋肉(C)を描くとより腰回りが
美しい

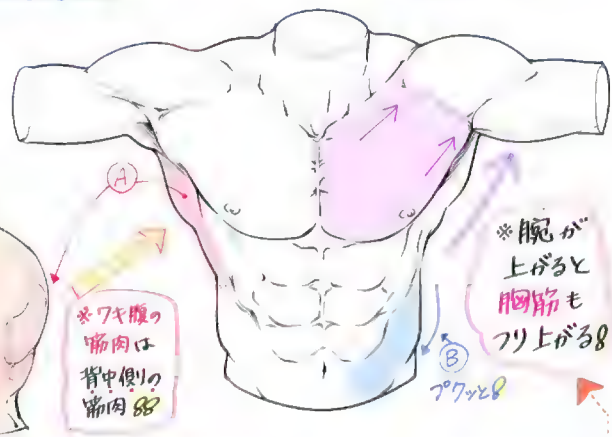
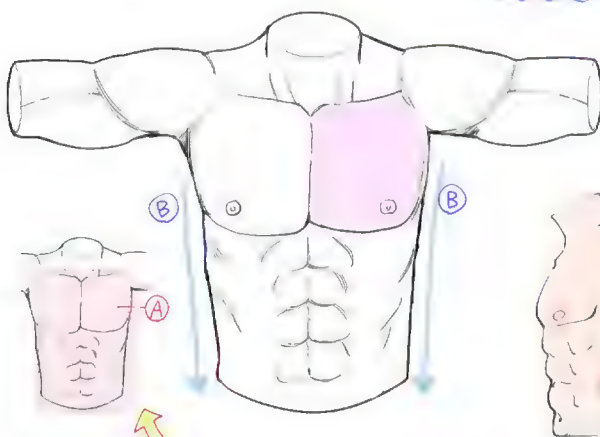


*筋肉などの線は
体の構造ラインを
目安に描くと自然に



- ① 胸筋ライン(A)や腹筋ライン(B)が
体の見え方(体の構造ライン)に合っていない...
- ② (A)や(B)は「ハの字型」を
イメージするとよいかも

- ① 胸筋は(A)のように底面の厚みがあることをイメージして立体的に
- ② 腹筋の見え方は下にいくほど広がるように
(Bのように)



- ① 胴体(A)のシルエットが四角すぎると
背筋が見えず貧弱に見えるかも...
- ② 筋肉はおおわれているマッチョなのに
(B)ラインがまっすぐすぎて肉感が弱いかも

- ① わき(A)部分に筋肉をつけ、体全体が
逆三角形になると男性の肉体美がアップ
- ② 腰に筋肉(B)をつくとリアル
- ③ 腕を動かすと他の筋肉の形も変化する
(常に注意)

女の子のポーズ上達テクニック②

※線画はすべてBOOTHで販売している
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の
「ラブ描きペン」で下書き、
「しつとりペン」で作画しています！

体の中心軸

直立不動に
描かないと！

左右の肩や
腰の「高さ」を
合わせすぎない！

肩の高さ

腰の高さ

中心軸が「S字型」になることで
ポーズに「しなやかさ」が出る！
直立や左右対称に描きすぎない
ことがとても重要！！

顔の軸も「直立(直角)」に描かず
すこし顔を傾ける方が可愛さがアップ！

顔でも肩でも「角度をわざとズラす」こと
が「ポーズの魅力」になる！！

身体を直角にそろえない！
左右対称にしない！！が超重要！！

真正面アングルで描くときも
「肩をどちらか下げる」
「胴の中心軸を傾ける」こと！

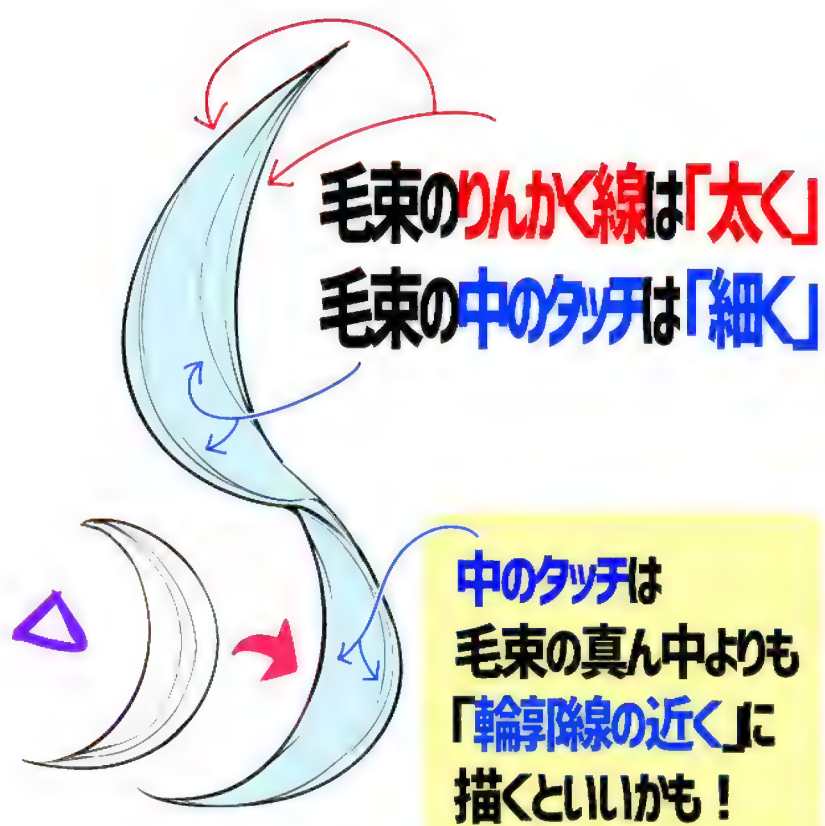
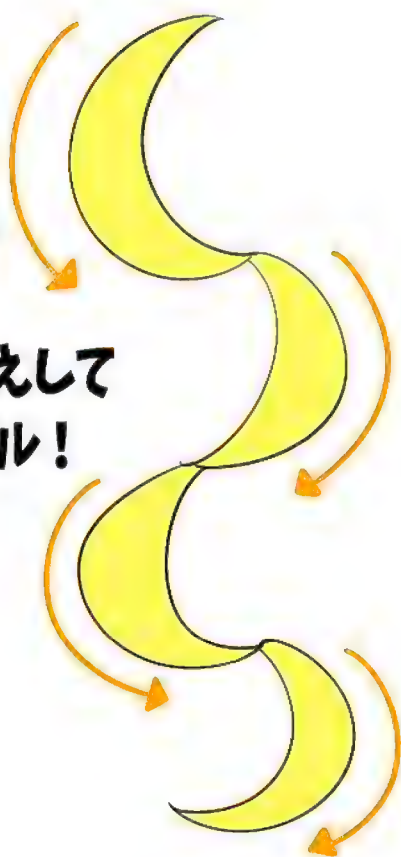
「体のズレや体の軸の傾き」は
上手く描けばそれ(ズレ)が
「ポーズの表情」になってくれる！

肩の角度

←体の軸

腕の軸

「カール髪」は
三日月型を
交互にくりかえして
作るとシンプル！





(ダメかも...)



(良い!!)



① 中の「手」と手袋が同じ大きさにしてしまっている...

② 手袋のシワが「手のシワ」と同じ描き方になっている... (スジや骨を描きすぎている)

③ 布のシワ感が無いので「生の手」にしか見えない...



① 中に入っている「手」よりも手袋の方が「大きくなるように」描く!!

② 手袋の「厚み」をしっかりイメージして!!

③ 手袋のシワは「関節部分」に生まれる!!



① リンかくとシワが「同じ太さ」すぎて絵のメリハリがない...

② シワの生まれるポイントがバラバラすぎ...

③ 中にある「生の手」がイメージできない...

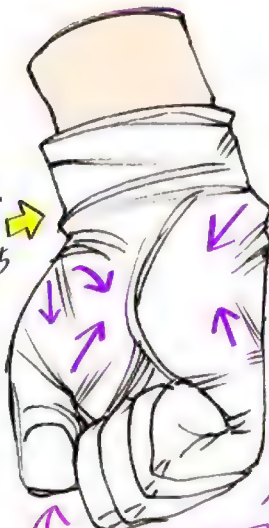
中の「手」が「グチャグチャ」になってない??



① 手の「リンかく」とシワの「タッチ線の太さ」の「強弱」がしっかりしている!!

アウトライン → 太め
中のシワ×タッチ → 細め

② 布の「つなぎライン」を描くことで「グローブ感」「手袋感」がでる!!



シワの流れが「あっちこっち」バラバラ

① シワの「方向性」がバラバラすぎて「統一感」が無い...

② 線画の「強弱」がないので絵の立体感がうすくなっている...

線が「同じ太さ」すぎる...



① 指のシワは「関節部に「三角形」を描くようにすると布のシワ感がでます!!

② 「指の折り曲げ」に合わせて「つなぎめライン」を「ゆらめかせて描く」とリアル感がup!!

三角形のシワ

子供の指

① 男や女に比べて「指を短く」すること。

② 指の「シワ」は子供の場合描かないこと!!

* シワを描くと大人の手っぽく見えます。

③ 指はキレイな「カーブライン」になる!!

女性の指

① 女性の指は「シャープな」イメージを描く!!

② 男や子供よりも「指先」をとがらせるように描くと女性らしい手に見えます!!

④ シワは最小限にする!!

③ 爪は三角形

男性の指

① 男性の手は直線を「ワカワカ」させるように描く!!

② 細かいタッチで影をつけると「男性の肉厚さ」がアップする!!

③ 女性とのちがいは「シワとツヤ」

【逆さな手の当て方のアングル表】

正面



ナナメ横



ナナメ背後

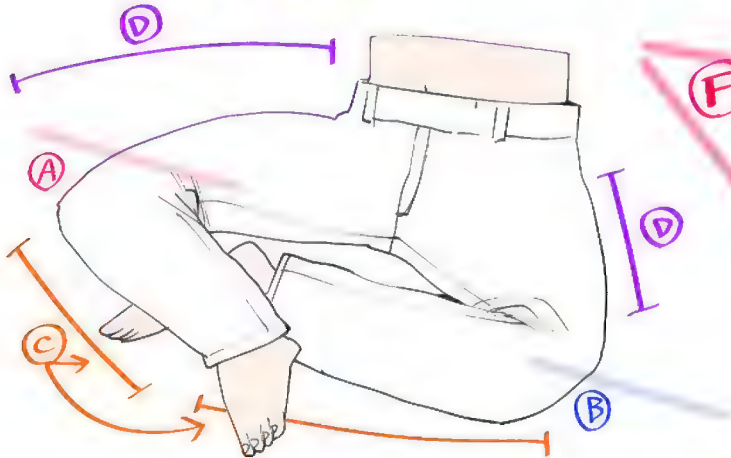


真後ろ

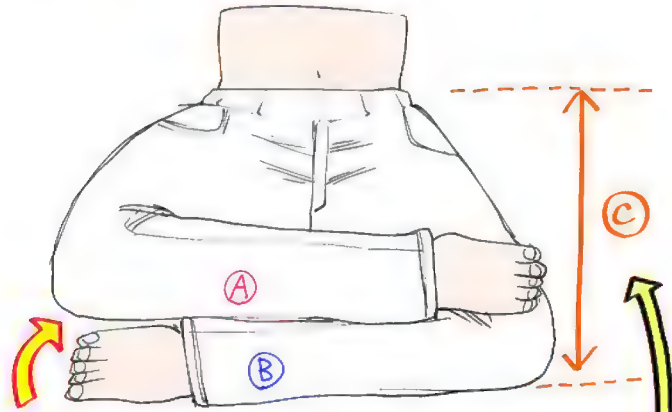


✕ (ダメかも..)

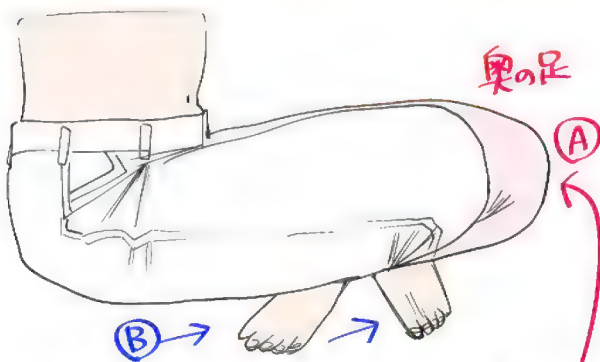
○ (良い!!)



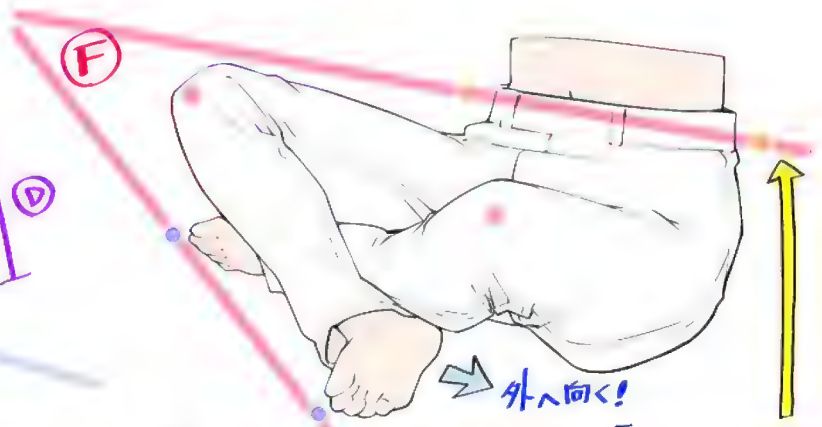
- ① 左右のひざ(A)と(B)の高さがバラバラ...
- ② 「ひざ下」「太もも」の長さが左右で違う...



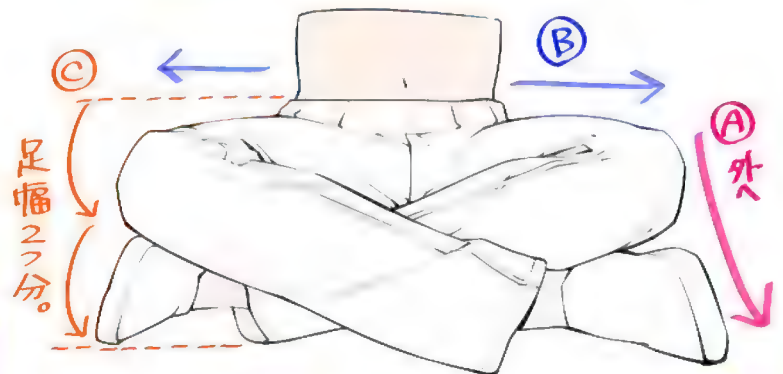
- ① 「足を全部描こう」としすぎると(A)(B)みたく足がクロスせずに骨格がおかしくなる...
- ② 「真正面のあぐら」ではあぐらの高さ(C)は高くしすぎると胴体が長くなってしまふ...



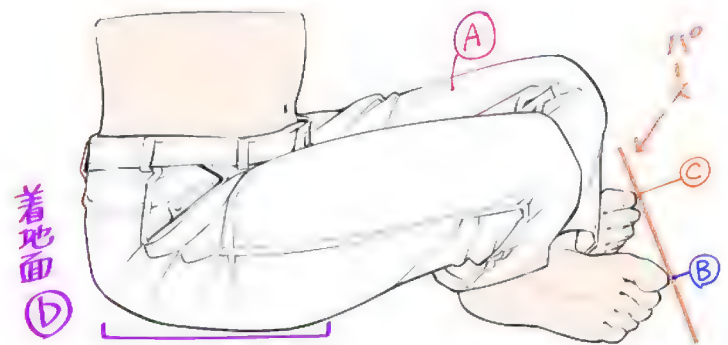
- ① 「横アングルのあぐら」では奥の足(A)を見せすぎると奥の足が長くなりすぎて体のバランスが悪くなる...
- ② 足の組み方をハッキリイメージしないまま描くと足の甲(B)がおかしな場所から描いてしまふ...



- ① 「ひざ、足の甲、腰」の3ポイントを「一定の遠近感(F)」で合わせるとデッサンが崩れにくい!
- ② 「足のウラ」はそれぞれ外側へ向けるように描く。

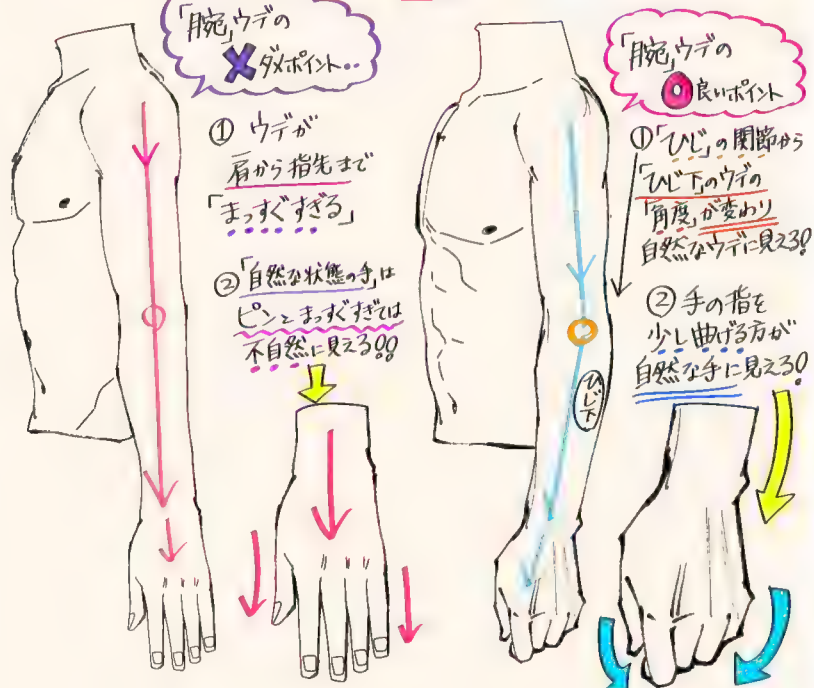
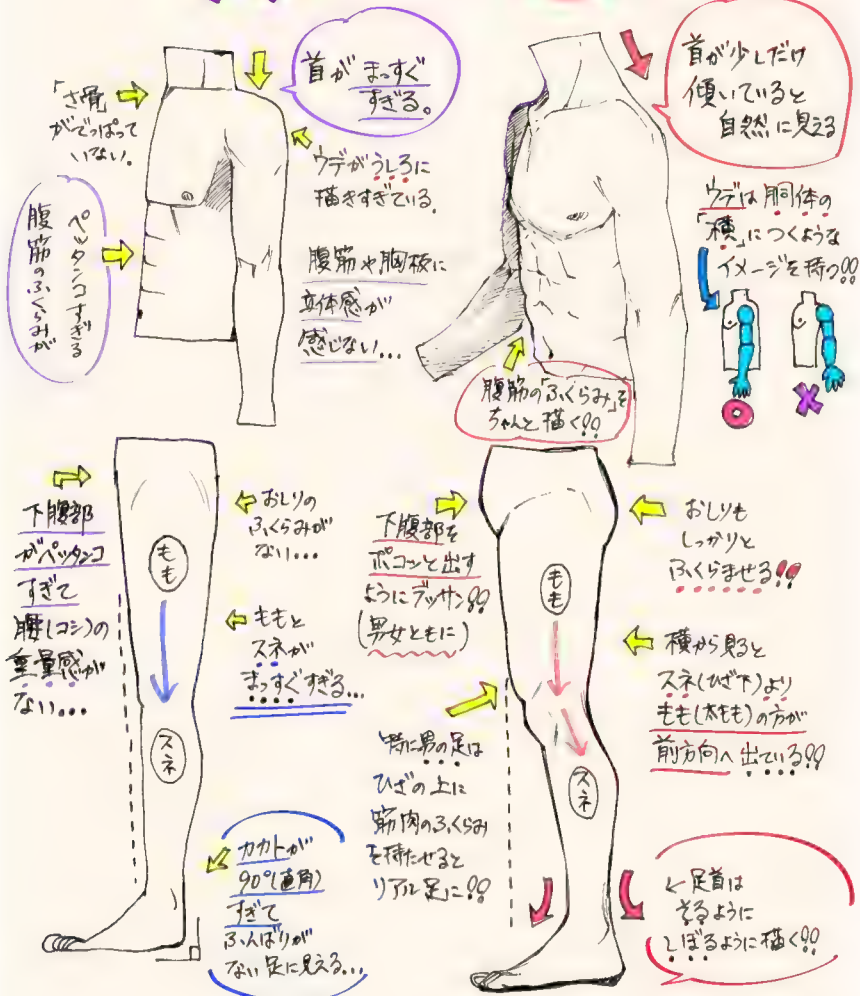


- ① あぐらの高さ(C)は「足幅2つ分」くらいの高さ!
- ② あぐらの外側(A)は下に広がるようにすると良い!
- ③ 太ももの角度(B)は「ほぼ水平」にするとキレイなあぐらに見えるバランスになる。



- ① 「完全な真横アングル」にせずに、少し上からの角度から描くと、奥の足(A)も自然に見せられる!
- ② 左右のつま先、(B)と(C)は(見るアングルにもよるが)遠近感の流れ(パス)をそろわせて描くと良い!
- ③ おしりの着地面(D)は丸くせず、ベタッと水平に!

✕ ダメ... ○ 良い

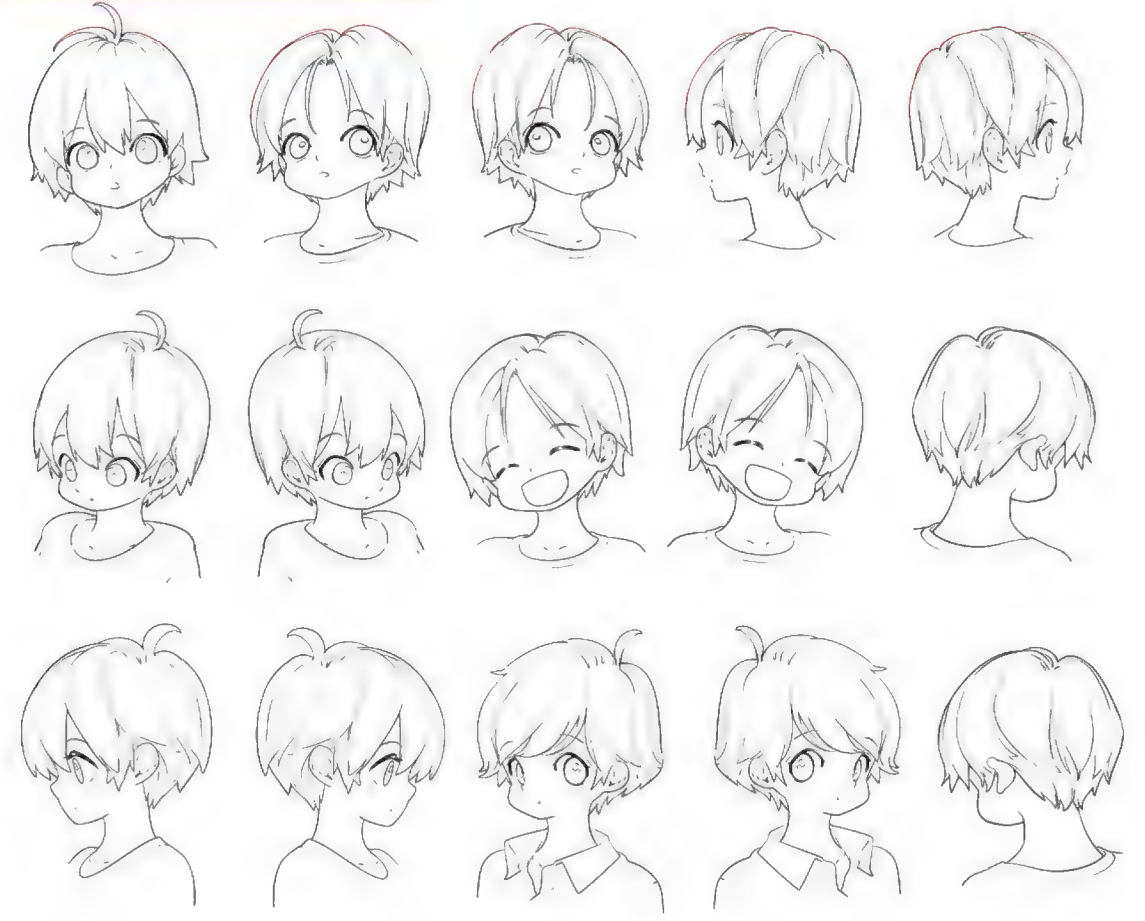


【おとな顔の描き方】トレース練習用シート



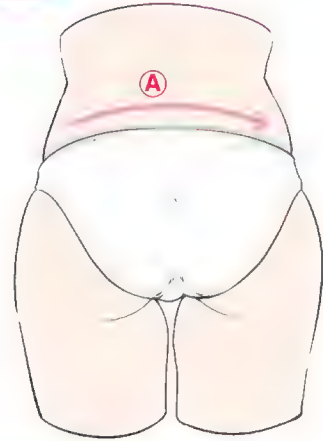
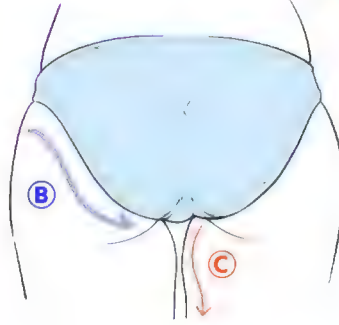
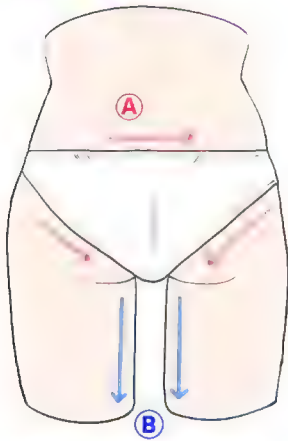
※線画を「透明化」してますのでコピー等でトレース練習などにお使いください。

【完成した線画の見本】↓

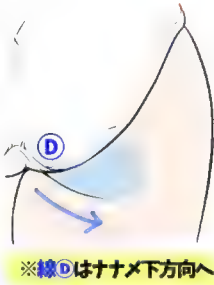


✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

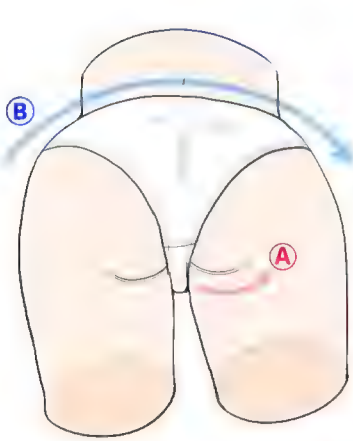


- ① 下着のラインAが直線すぎるとお尻の立体感が無くなる。。
- ② 太ももの内側ラインBがタテにまっすぐすぎる。。



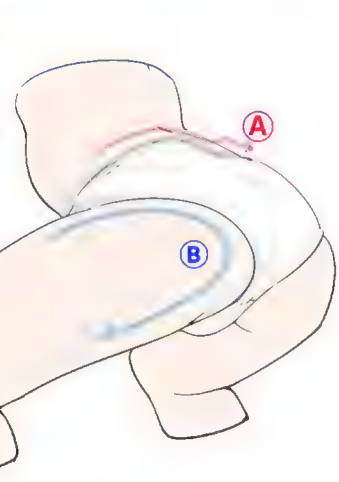
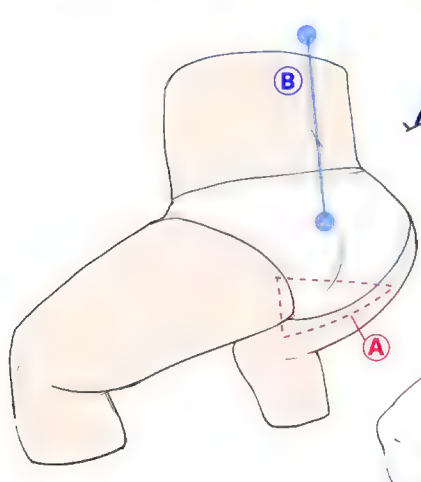
※線Dはナメ下方向へ

- ① Aラインは少しカーブするように！
Bラインは「S字」に描くと良いかも！
- ② 太ももラインCはお尻の下で少し「ふくらみ」がつくように描く！



- ① 下からアングル(アオリ視点)のときにAラインが下向きカーブなのは変かも。。
- ② Bラインがなめらかに一直線すぎて「女性の身体の柔らかさ」がノッペリする。。

- ① Aラインは下着の両サイドが食い込み段がついて「M字」になると自然かも！
- ② この絵はアオリ視点なので「体の構造線B」は上向きカーブになる！



- ① A部分のスペースが「三角形」だとお尻の下面が見えず立体感が弱い。。
- ② 腰からお尻にかかる体の軸Bが直線すぎて男性のポーズに見えるかも。。

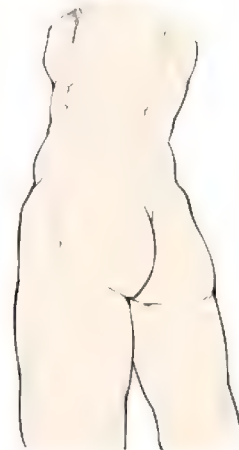
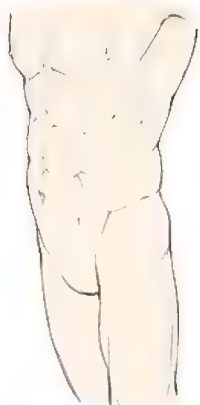
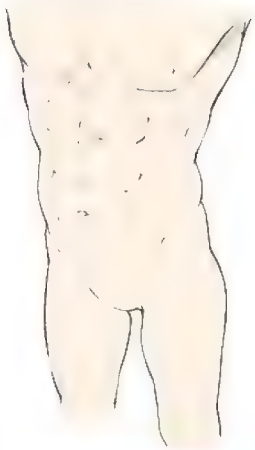
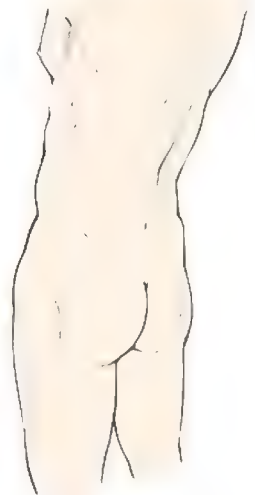
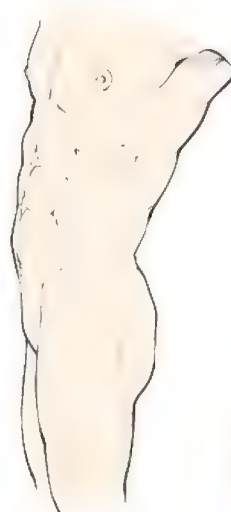
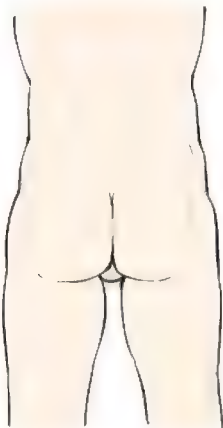
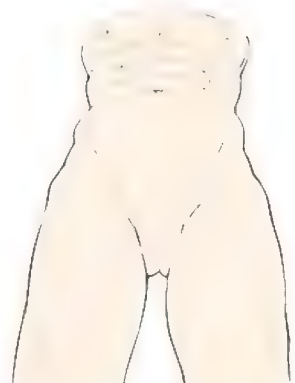
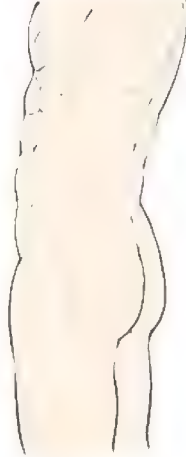
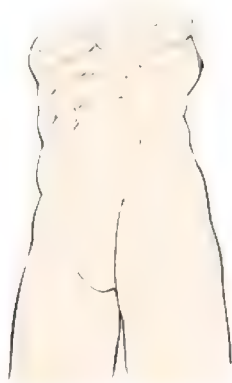
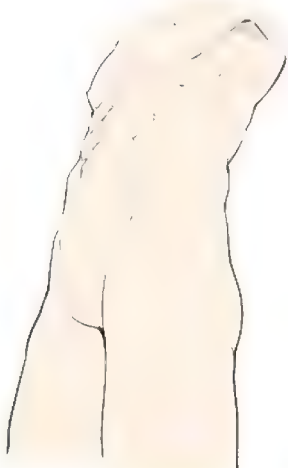
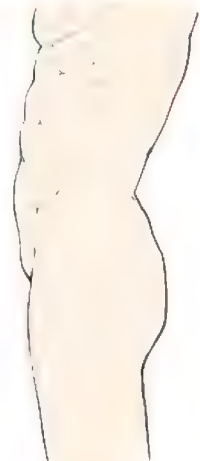
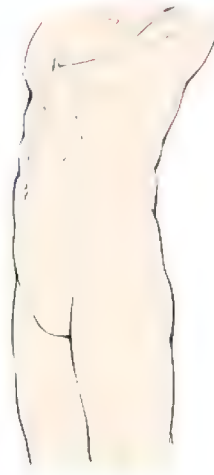
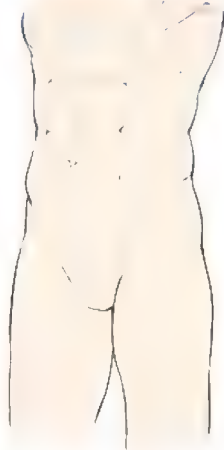
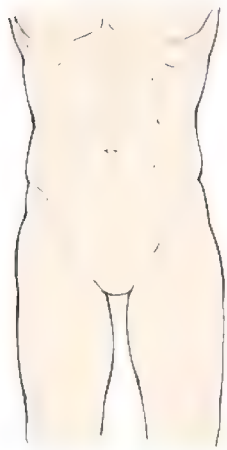
※体の軸は「くの字」に！

- ① Aラインは少し「M字」に
Bラインは「U字」になるイメージで！
- ② 下着はCみたく「3ブロック」に分けると立体的に描きやすいかも！

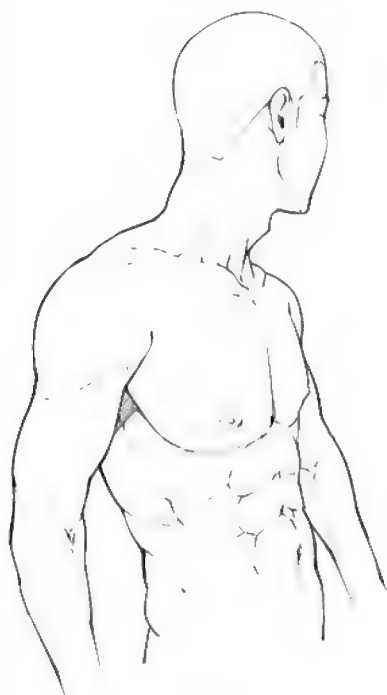
男のおしり周り【線画練習シート】

Created by Takuya Yoshimura

※練習目的にのみ使用できます。線画の商用利用は許可しておりません。



線画素材はPIXIVBOOTHで販売している「吉村拓也の自作ペン全5種」の中のラフ描きペンで下書きし、しっとりペンで清書のペン入れをして作画してます！



筋肉男子の 首アングル 練習表!

created by Takuya Yoshimura

※練習目的にのみ使用できます。線画の商用利用は許可しておりません。



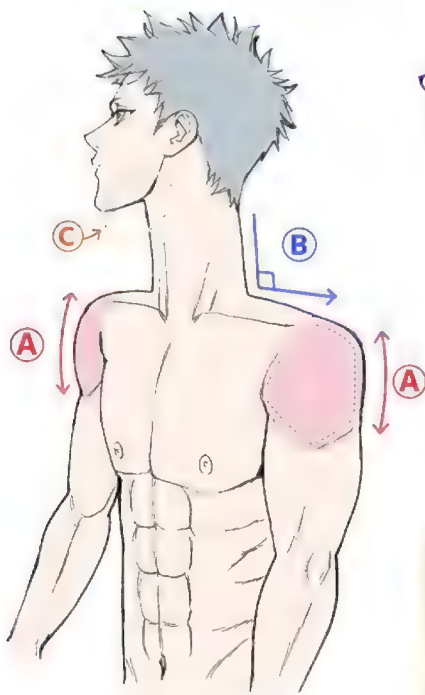
※線画はすべてPIXIVBOOTHで販売している

「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「ラフ描きペン」で下書き、「しつとりペン」で作画しています!

× (ダメかも…)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



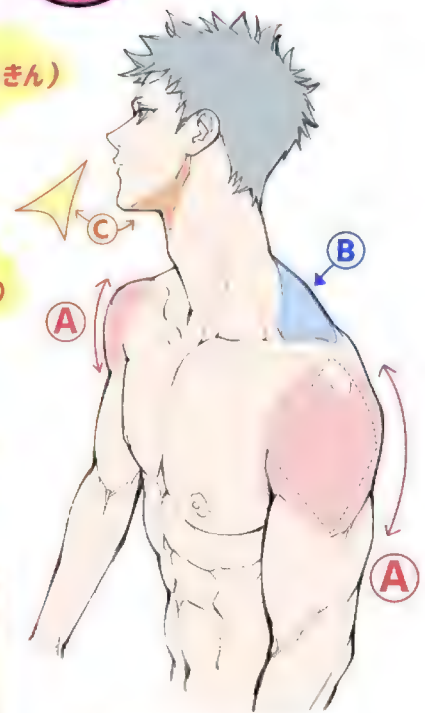
手前と奥の肩の大きさ①が
同じすぎて「遠近感が無い…」

首の角度②が「直角」になると
首が「非力&ひ弱な感じ」見えてしまう…

あご裏の面③が無いと、顔がノッペリする…



首によく描かれる「スジ」は
鎖骨と耳うしろをつなぐ
「胸鎖乳突筋」と
「僧帽筋」という筋肉です



手前の肩①は大きく
「丸みのあるひし形」を
イメージする！

首の三角地帯②にある「僧帽筋」が
発達しているほどマッチョに見える！

あご裏の面③は「三角形型」



大胸筋①が横に広がりすぎて
「体の厚み」が無くなっている…

両腕をあげているポーズで
首②が見えすぎてしまうと
不自然かも…

体のりんかく線③に
「くびれ」が無さすぎ…



腕はくつもの「筋肉の塊」が
まとまって出来ている。
ゴムホースみたいな腕に
ならないように注意！



腕が上がると大胸筋①の形は
「タテ」に伸びる！

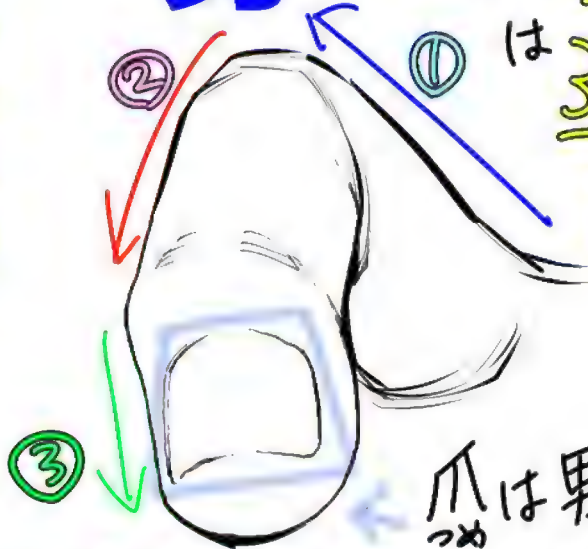
両肩が上がると
「僧帽筋」が盛りあがり
首②が短く見える！

マッチョ体型ほどくびれライン③の
デコボコ感がハッキリする！

曲げる指のコツ

男

指の「おりまじ」
① は 3段階



女

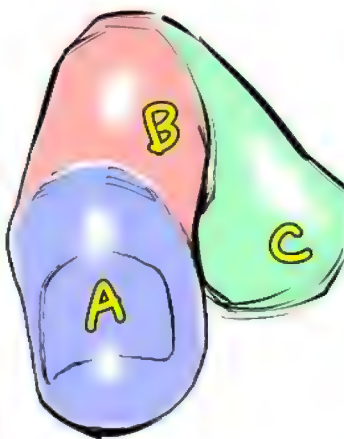
リんかくは太く
シワタチは細く
を意識しよう!!



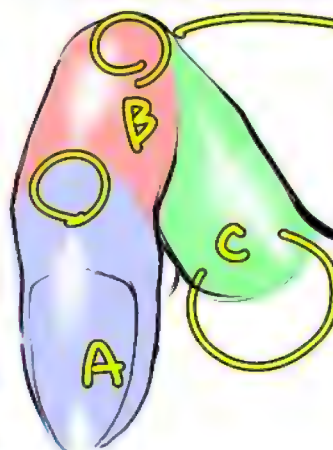
爪は男は台形

女は 三角

3つの
ブロックに
分け
考える

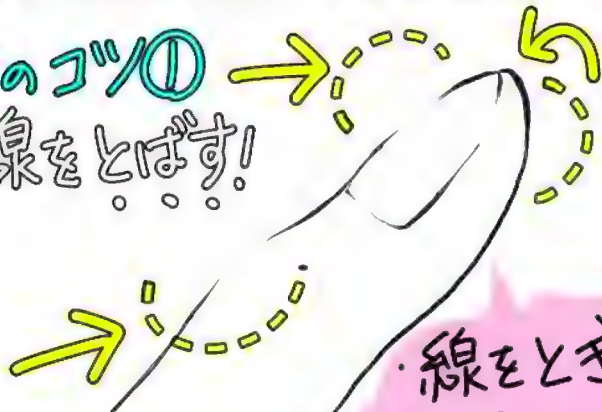


・こうすると
指の
折れ方
が理解
しやすい!!



関節の
位置を
イメージすると
立体感も
わかりやすい!!

指のゴツ①
・線をとばす!



・線をとぎれ
させることで
ツヤ感・光沢が表せます!

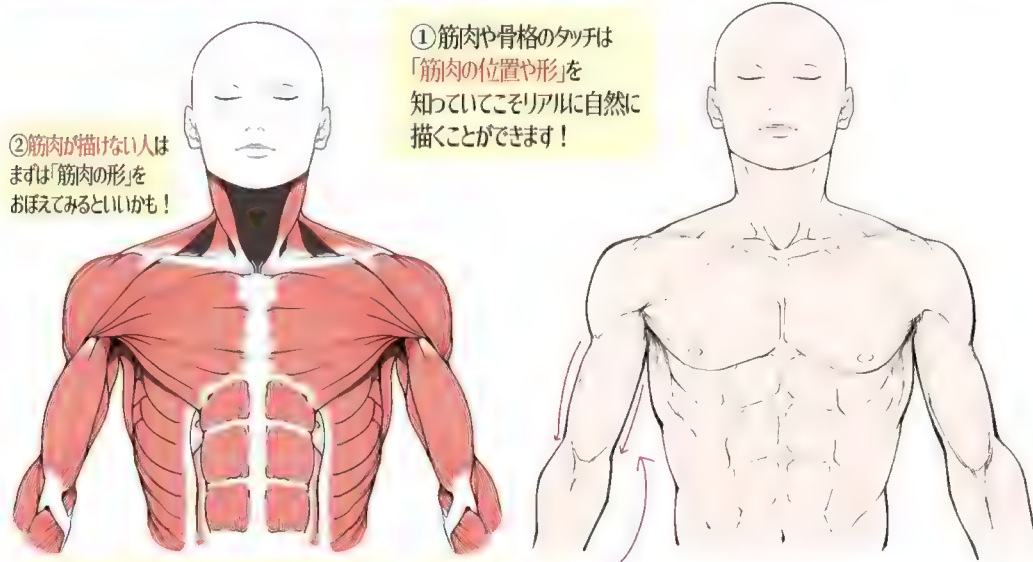
ゴツ②シワをなじませる!!



・シワの接点を黒く
影をなじませると
立体感がでます!!

【筋肉の位置と線画のペン入れの関係】

※トレス練習・模写練習に自由にお使いください。
練習目的のみの使用はご自由にどうぞ！

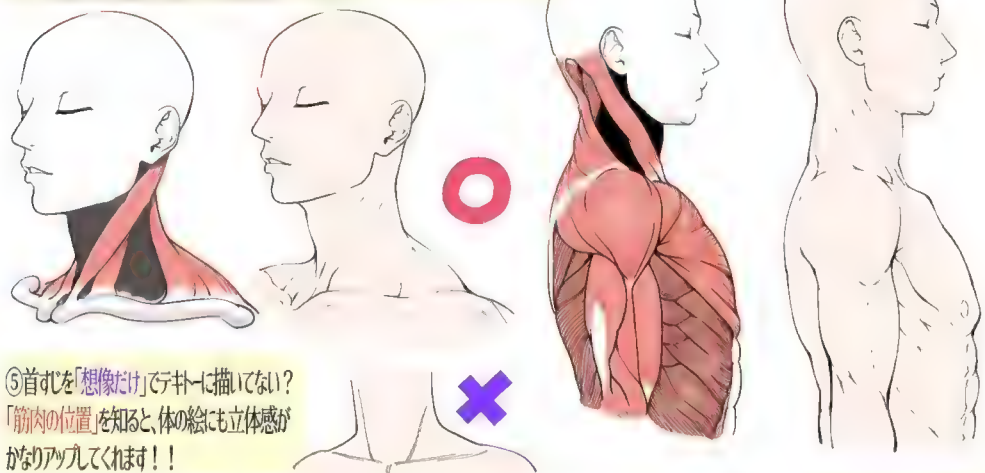


②筋肉が描けない人は
まずは「筋肉の形」を
おぼえてみるといいかも！

①筋肉や骨格のタッチは
「筋肉の位置や形」を
知っていてこそリアルに自然に
描くことができます！

③筋肉には完全に「直線な線」はない！
リアルな肉感を描くには
「まっすぐに見えて絶対にカーブした線画」を目指そう！

④直線に見えても
線画は「かすかにカーブしている」
ことが大事！！

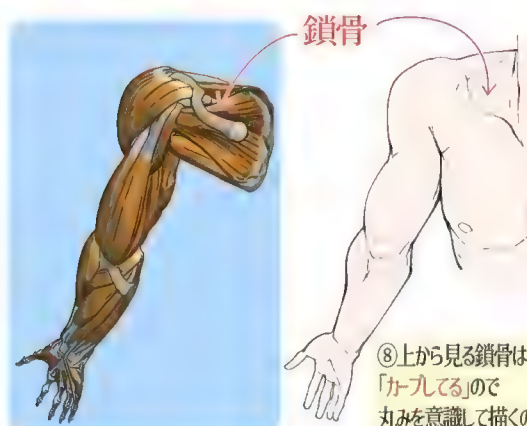


⑤首筋を「想像」だけでデフォルメに描いてない？
「筋肉の位置」を知ると、体の絵にも立体感が
かなりアップしてくれます！！



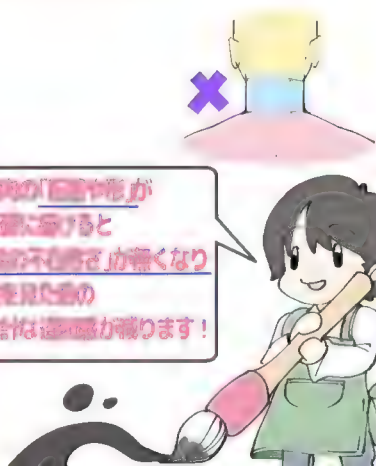
⑥背中筋は特に描く機会がないので
「なんとなくの絵になりやすい…」
左の筋肉の「形と配置」を参考に
筋肉タッチを練習してみよう！

⑦首まわりの筋肉は
パレット分けすると分かりやすい。
※みたくノックパルしないように！！



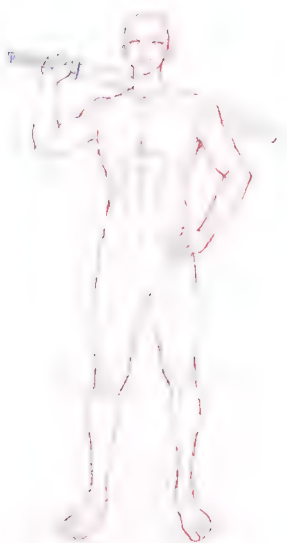
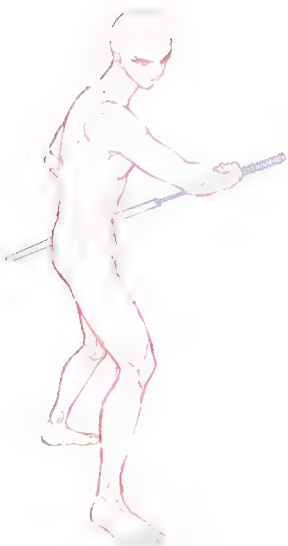
筋肉の「位置や形」が
正確に描けると
「絵の不自然さ」がなくなり
描き手自身の
余裕は自然に増えます！

⑧上から見る鎖骨は
「カーブ」しているので
丸みを意識して描くのがコツ！



刀剣ポーズの模写トレース練習素材。

※線画の透明度を上げてトレース練習や模写練習にぜひお使いください。

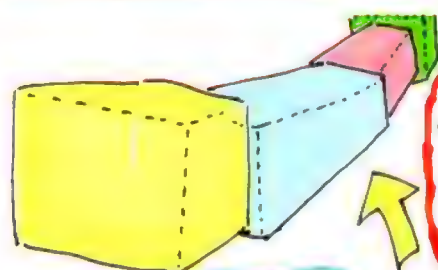


※これらの刀剣ポーズの線画は今後【吉村拓也のBOOTHショップ】で
ポーズ数を70体くらいに増量した【刀剣ポーズの線画素材集】として販売する予定です！！

※PIXIVBOOTHでの「販売版」は(商用利用可能)なので欲しい方はお楽しみに！！

突き出す腕の描き方②

「手前にでる時」



立体のブロックをイメージすると理解しやすいかもです!!

カーブ上

指の関節をキレイにカーブして配置することがコツです。



※ コツは「手前のこぶし」と「ヒジ下の腕」をやりすぎかな??と思うほど「大きめ」に描くことです!!

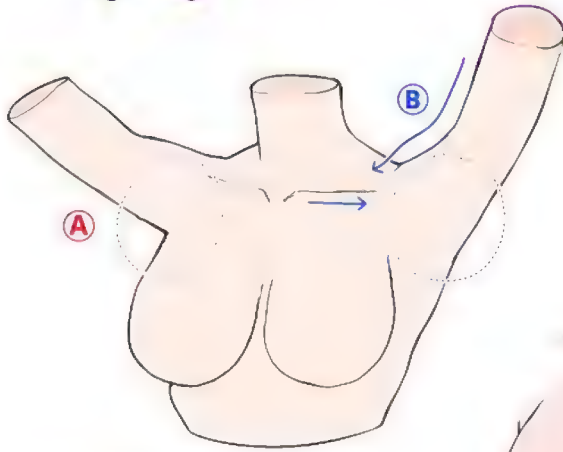
(逆に小さくしないと「手前につき出る感」が出にくいです。)

腕の比率が1:2:4くらいをイメージして描くと腕の迫力がアップしてくれます!!

× (ダメかも..)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良い!)



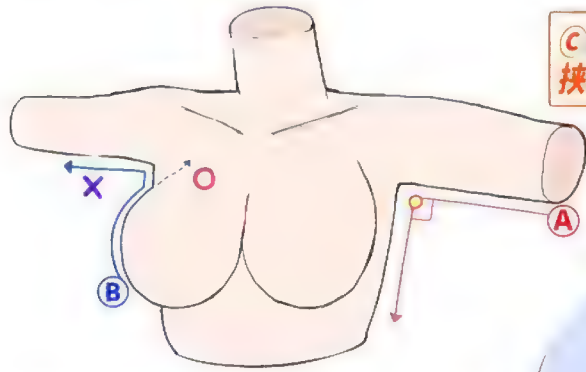
わき部分Aに線画が無すぎると
ノッペリして見えるかも…

肩ラインBと鎖骨ラインが繋がっていない…
肩が上がれば「鎖骨の角度も変わる」!



胸と肩の筋肉はAのように「ひょうたん型」で
つながっているイメージで描く!

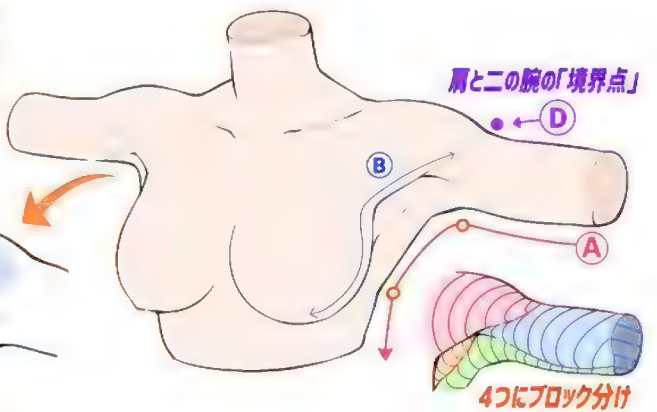
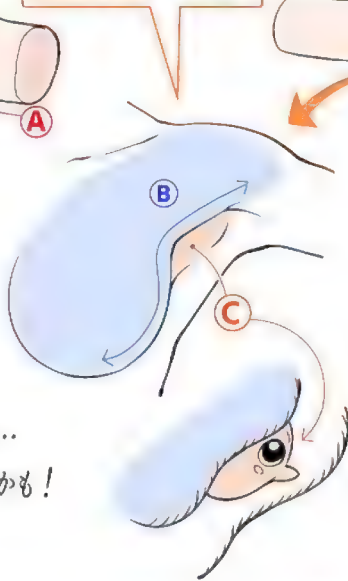
ワキの青色の中央部分Bは「くぼんでいる」。



ワキのりんかく線Aの角度が「直角すぎる」と
「体の厚み」が感じられず不自然かも…

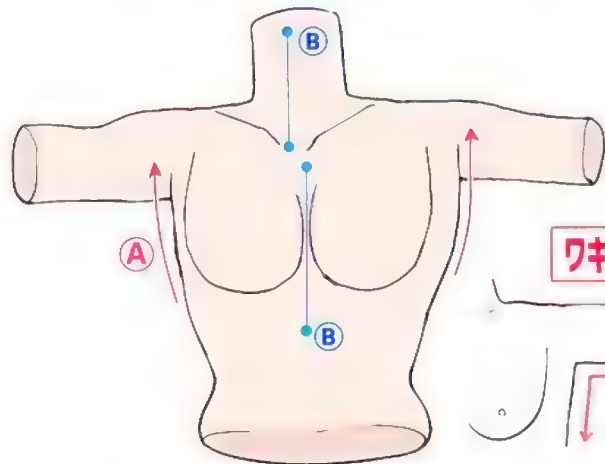
わきのラインBが一直線になってて立体感が無い…
Oのように胸ラインが内側へ入るように描くと良いかも!

C部分は布団に
挟まれてるように描く



ワキの下のりんかく線Aは
2段階で屈折するように描く!

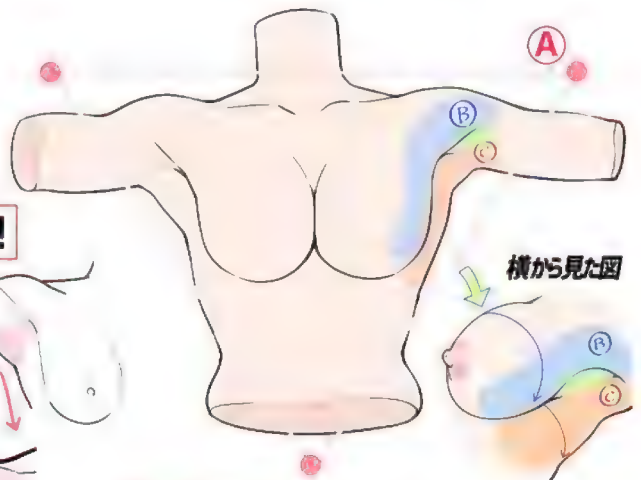
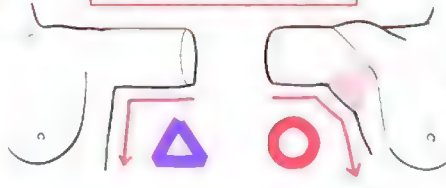
乳房ラインとわきラインはBのようにつながり、
点Dへ向かうように描くと自然に見える!



わき腹ラインAが直線すぎて
「ワキの立体感」を感じられない…
(もっと肩の筋肉の丸みを意識しよう!)

Bみたいに鎖骨と乳房の中心軸がズレると
「絵のリアルさ」が無くなるので注意!

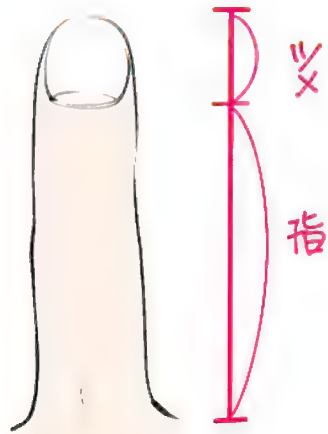
ワキのりんかくが大事!



肩を開いた時はAのように
「三角形シルエット」になる!

B部分とC部分は「高さが違うパーツ」なので
正面から見た時に奥行き感を意識して描くこと!
(※乳房&肩ラインを自然につなげるのがポイント)

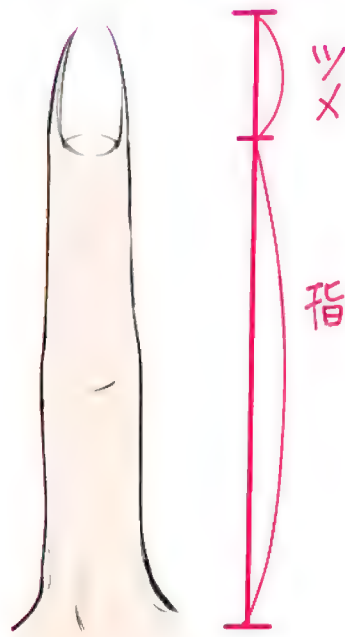
子供の手指



① ツメの大きさに対し
指の長さを短く!

② 指のシワをほとんど
描かないこと!

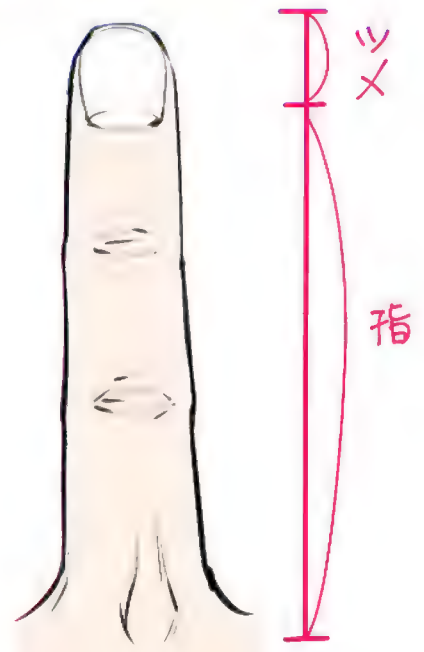
女性の手指



① 指先をシャープ
にすると綺麗に見える!

② ツメの形を「タテ長」に
するとよいかも!

男性の手指



① 女性の指より太く
子供の指より長く!

② ツメは正方形ぎみにして
指シワはハッキリと!



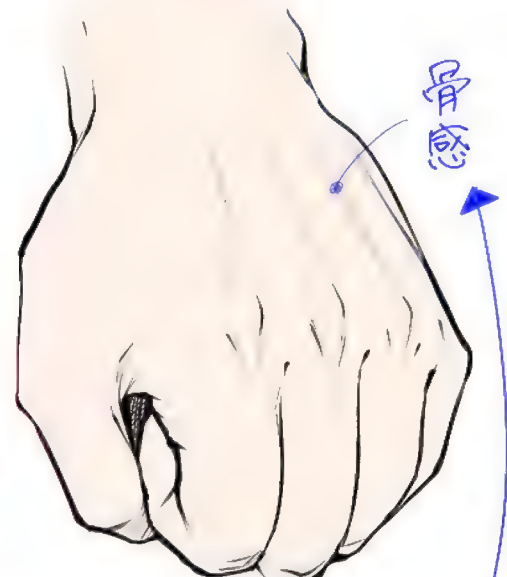
① 子供のグーは
骨スジやシワはNG!

② ムチムチとした
りんかくを意識!



① 女性のグーは全体が
「ひし形」になるイメージ!

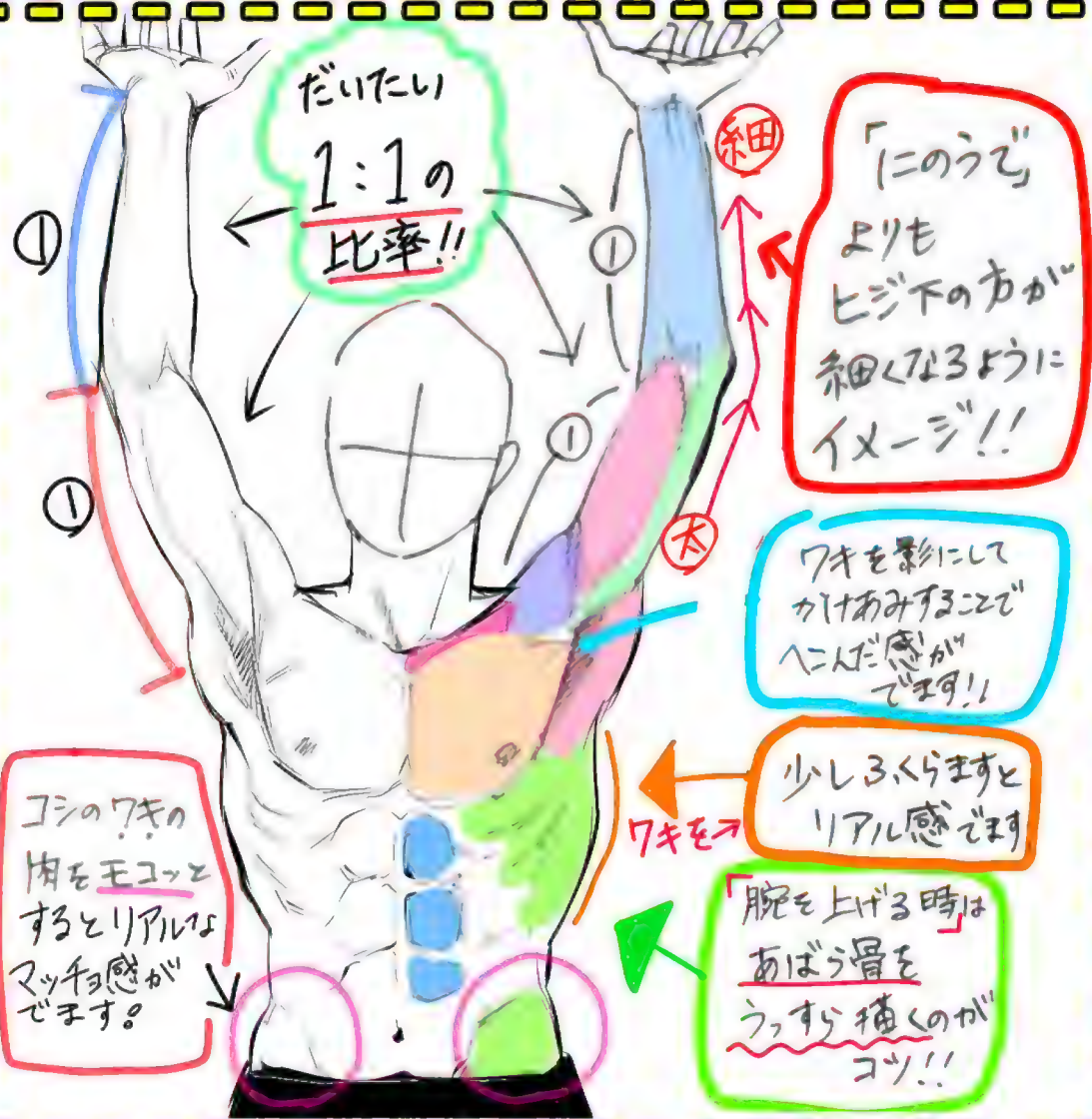
② 子供に比べて、指を
細くスラッと描くイメージ!



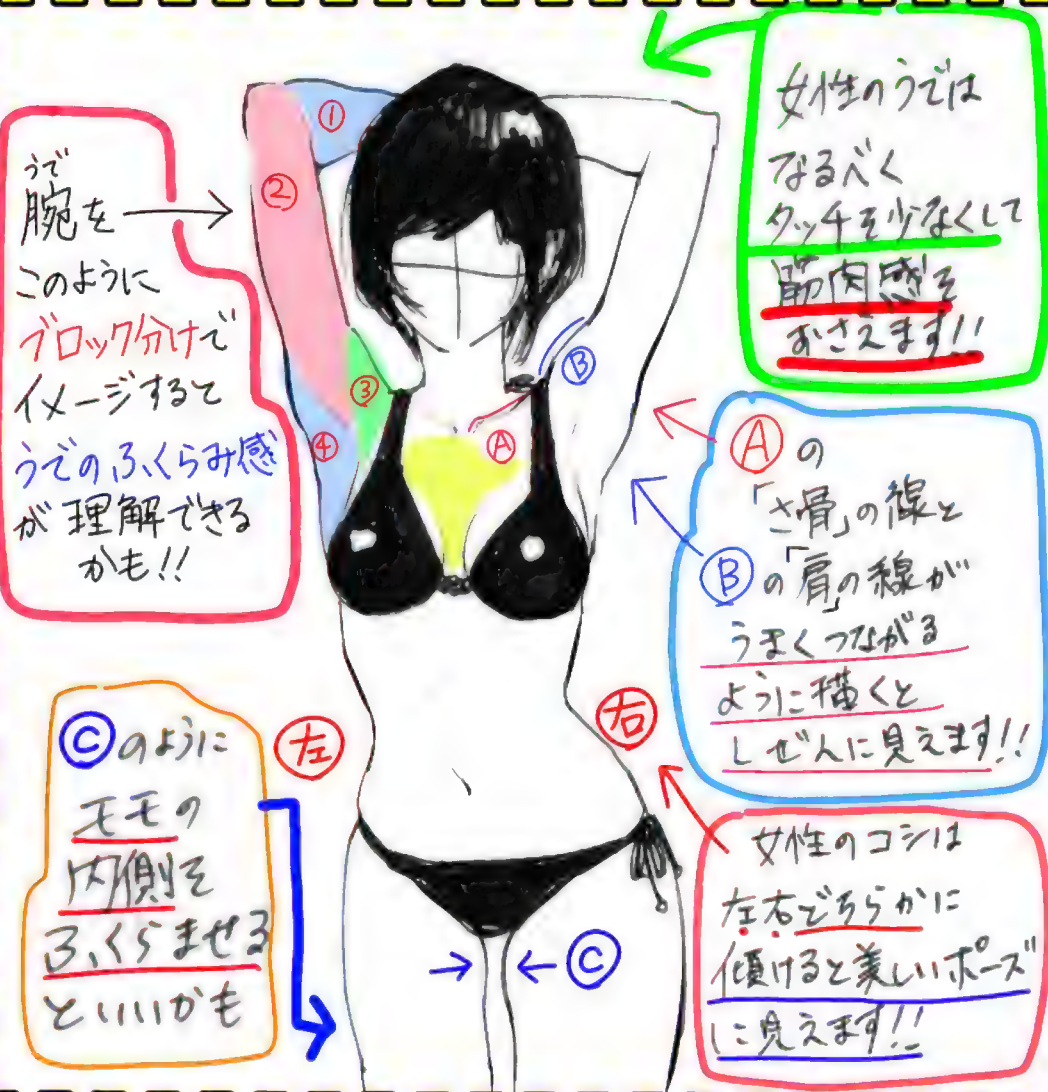
① 男のグーは細かいタッチ
で骨感やシワをつらさそう!

② リンかく線を太く
ゴツゴツさせるとよいかも!

男性の描き方



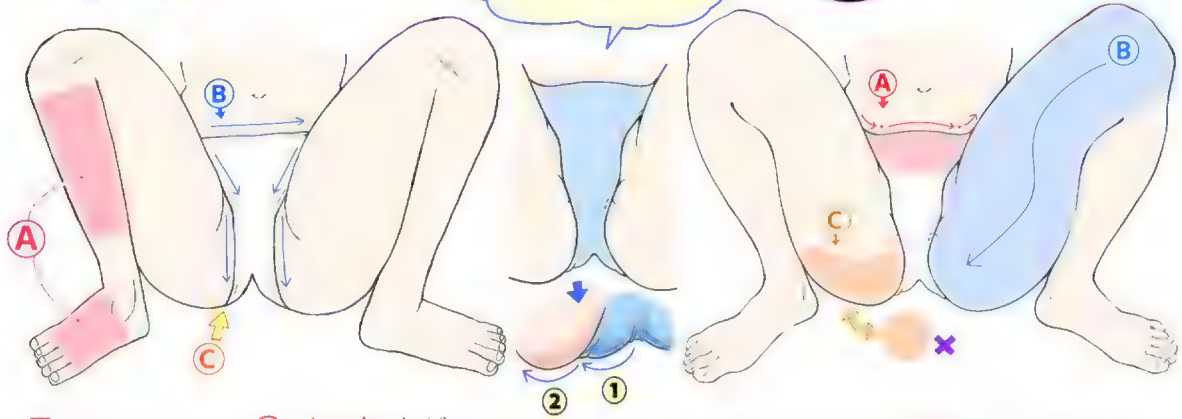
女性の描き方



✕ (ダメかも...)

お尻のお肉には
パンツが食い込む

○ (良いかも!)



足のシルエット①が四角すぎる...

下着ライン②が直線的すぎて
体の「柔らかさ」が半減する...

③部分に「下着の厚み」を感じない...

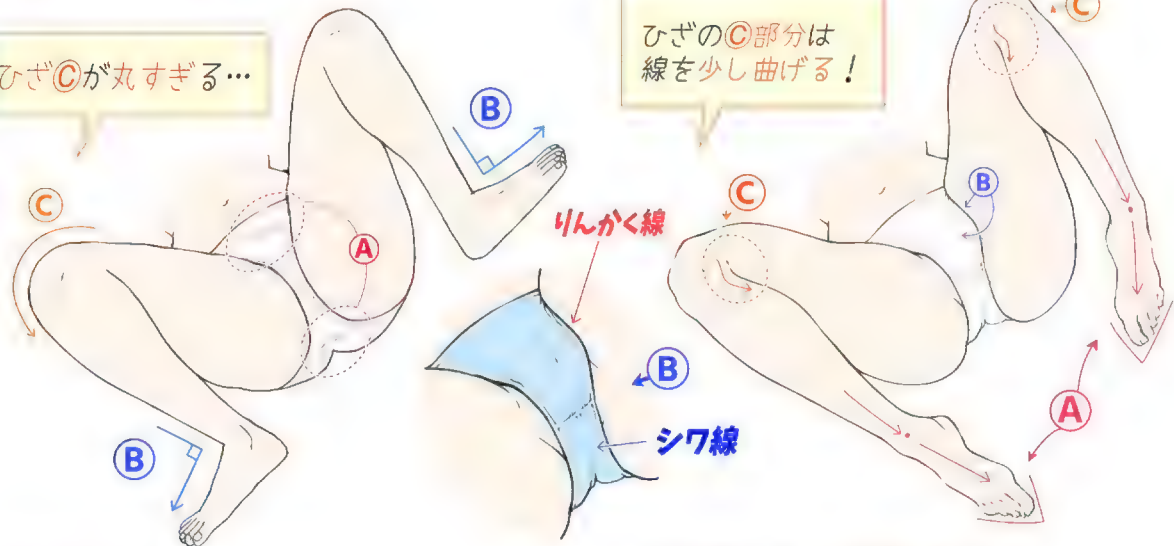
下着の上ライン④は「3段変化」

太もものシルエット⑤は「S字型」

お尻の形⑥は真ん丸ではない!

ひざ⑦が丸すぎる...

ひざの⑧部分は
線を少し曲げる!

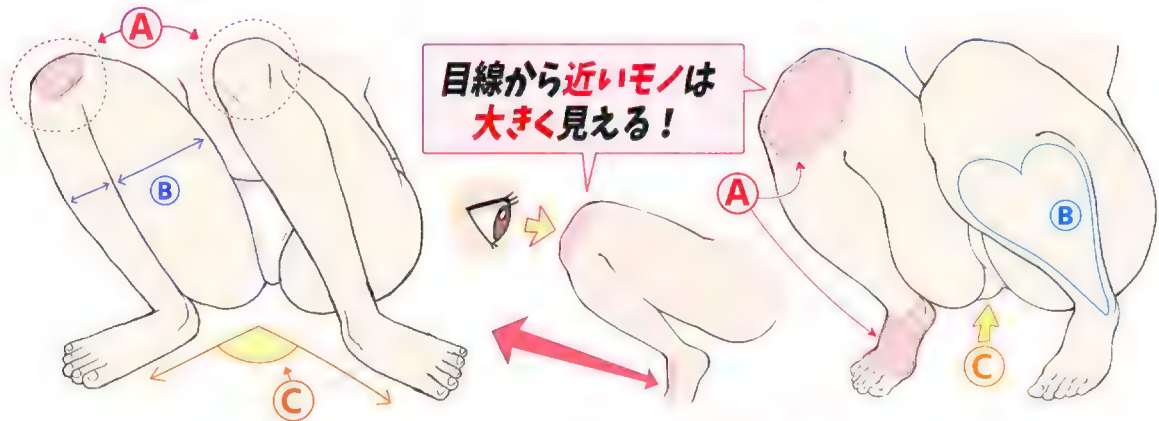


下着のシワ⑨がヨコ方向
ばかりだと不自然かも...

足首⑩が外側に曲がりすぎている...

足首⑪は軽く内側に折れる。
足先は「三角形」になるイメージ!

下着のシワ⑫は「りんかく線が太く」
「中のシワは細く」描くと良い!



ひざの面⑬が小さすぎる...

ふくらはぎと太もも⑭の
「ヨコ幅」が違いすぎて不自然...

両足の角度⑮が開きすぎている...

ひざ⑯は前へ突き出ているので、
「遠近感」によって大きく描こう!

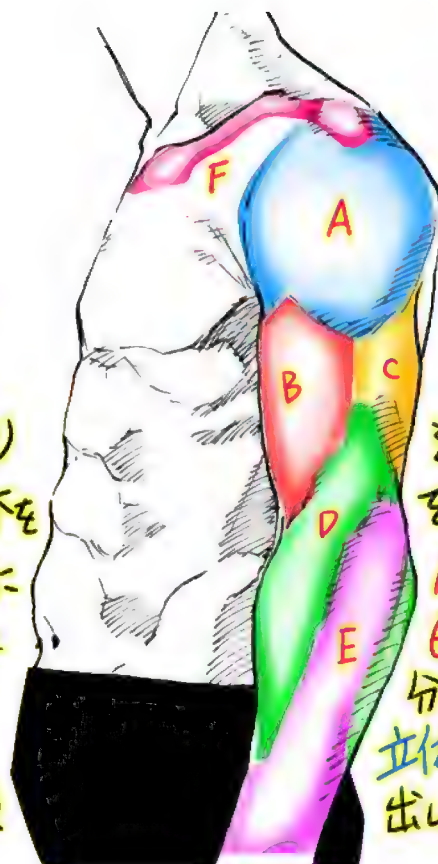
すねのりんかく線⑰は「ハート型」

この角度では下着⑱は
「左半分だけ」見えるのが自然かも!

①
「へ」を
前方に
出すように
「く」の字に
なる姿勢で
描くと
ドッシリとした
イ体に見えます!!



②
腕は
真下に
下ろすより
↓ヒジから下を
↑ナメ前に
出すように
描くと
↓自然な
ポーズに!!

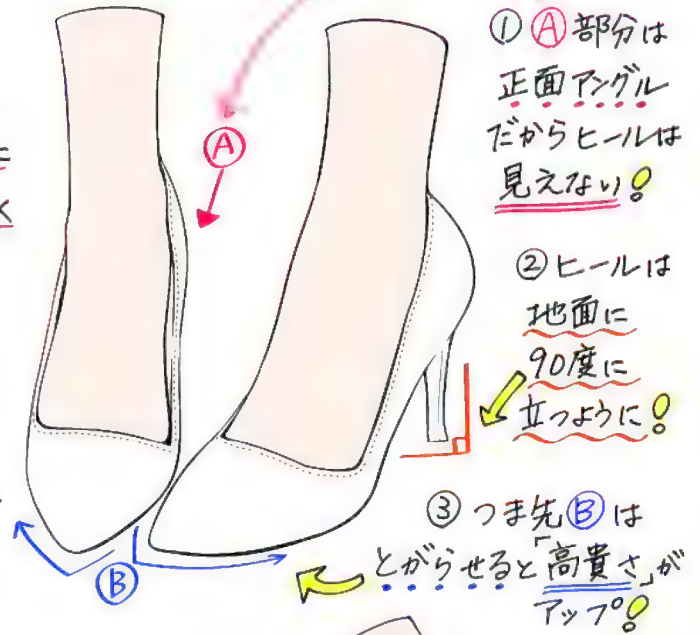
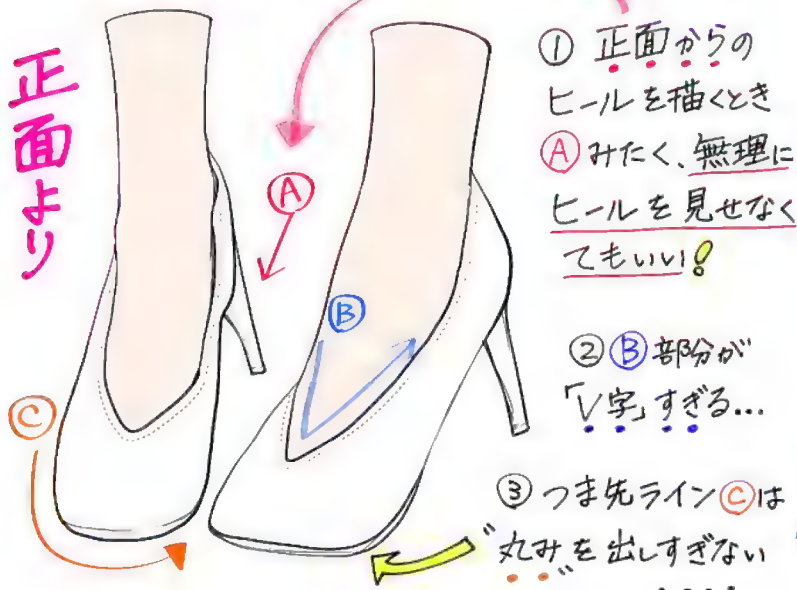


③
腕の
筋肉は
連結部分
をイメージして
A~Fの
6ブロックに
分けて考えれば
立体感を
出しやすいかも!!

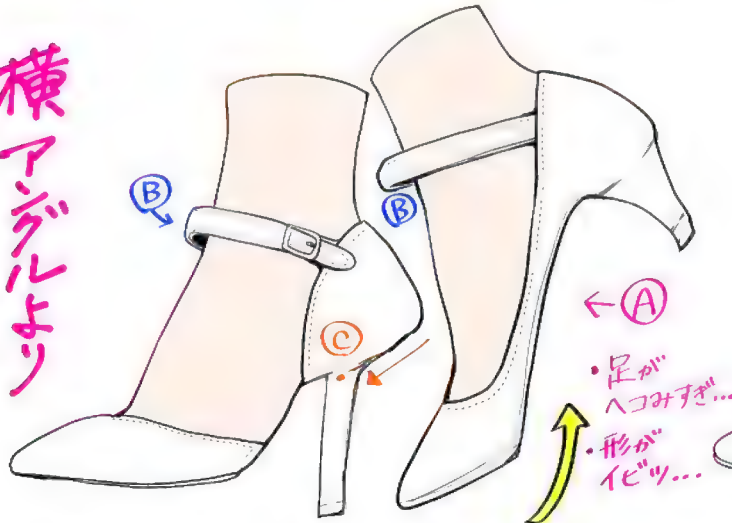
× (ダメかも..)

○ (良い!)

正面より



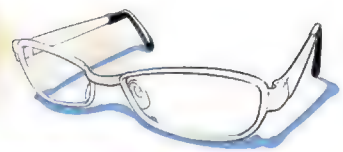
横アングルより



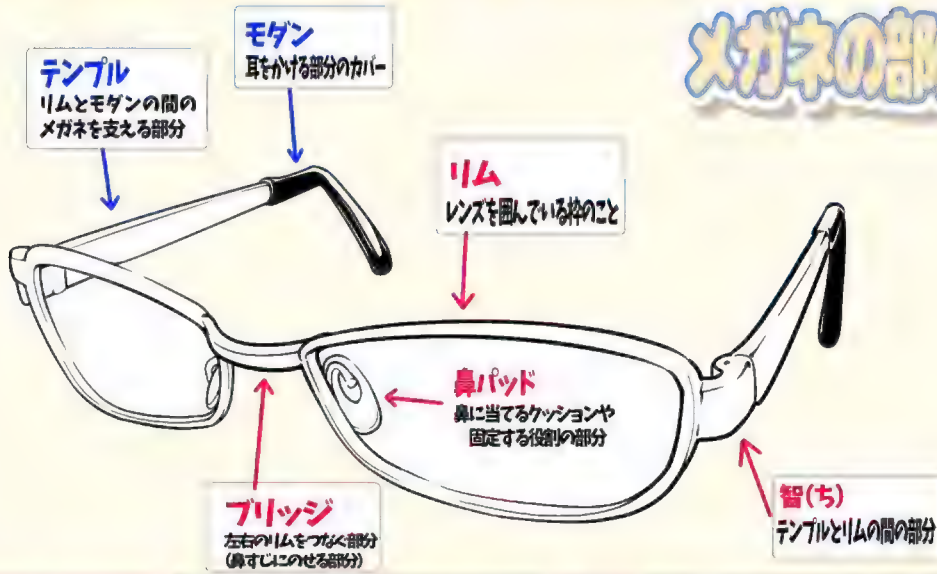
後ろアングルより



メガネの部位と鼻パッドの見え方

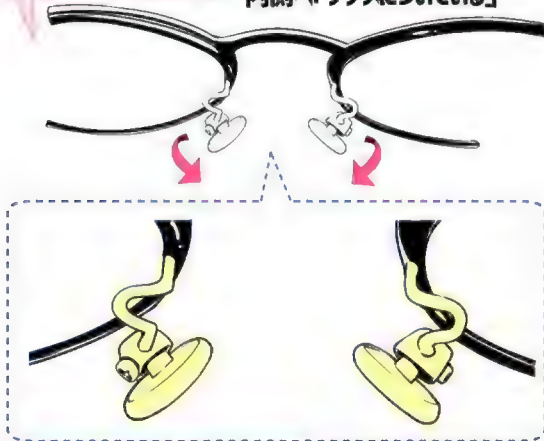


メガネの部位名



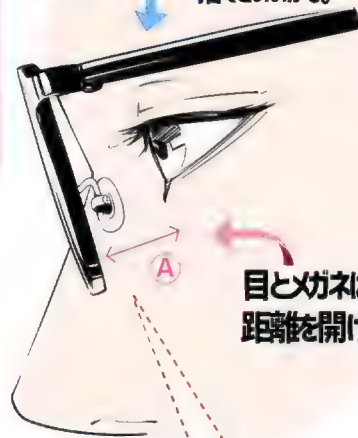
上から見た鼻パッド

鼻パッドは「**鼻の傾き**」にフィットするように
内側へ「**ナナメ**についている」



横から見た鼻パッド

テンプルと目がかぶりそうな時は
上まぶたのすぐ上に来るように
描くといいかも。



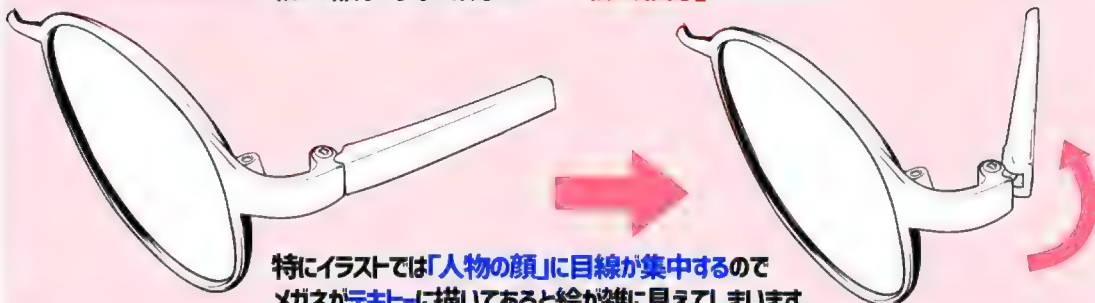
ナナメ横から見た鼻パッド

ナナメ角度からの鼻パッドは
「**左右で見る角度が違う**」ので注意！
※奥側の鼻パッドは
「**実際の鼻**」で隠れて見えなくなる



メガネの開閉部分

メガネを大きくアップで描くときは**絵が上手い人ほど細かい部分を丁寧に描くことを大切にします。**
細かい部分を丁寧に描写することで「**絵の現実感**」がアップします！



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

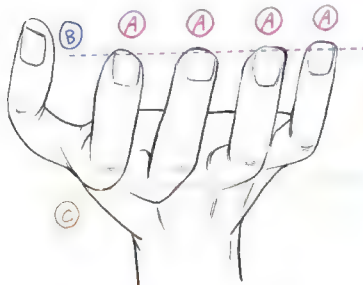


- ① 指ライン(A)が全て直線すぎて
指の立体感が全くない...
- ② 指のシワが直線なのが余計に
ノッペリした指に見える...

指をかなりすぎると
タコっぽくなる...



- ① 指4本の向きを無理に
曲げすぎるとタコっぽくなる...
- ② 指のつけ根(B)の高さが
バラバラすぎて不自然かも...



- ① 4本指(A)が同じ角度(見え方)...
- ② 指の高さ(B)→(C)が4本とも同じで
平行すぎるかも...



- ① 指が立体的ブロックで
考えられていないのでノッペリ...
- ② 中の手相ジワ(A)が
線太いと手の立体感が
弱くなるかも...



ナナメからの
差しのべる手

※ リンかく線と
中のシワ線の
強弱の太さに
注目!!

地面につく手

※ ツメの形に
注目!!



- ① 指ライン(A)は1段折れるイメージ
- ② (B)スペースに空間を空けるイメージ
描くと手を感じる感じがアップ

※ 1段折れる
イメージ
指の裏側
が丸い

前に広げる手

※ 手の平は
4ブロックに
分けるイメージ



- ① 指先(A)をカーブ線上に置き、
点(B)から放射状に指を描く
- ② 境界線(C)はまっすぐではなく、
「W字」にするとよいかも

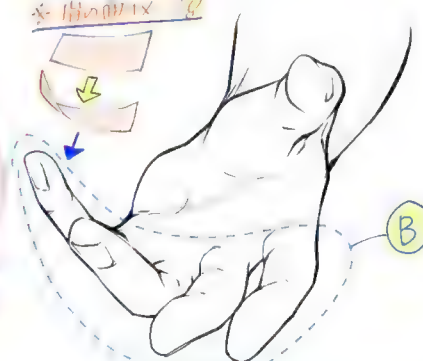
下から支える手

※ 指をいれて
みると立体感が
つまるかも

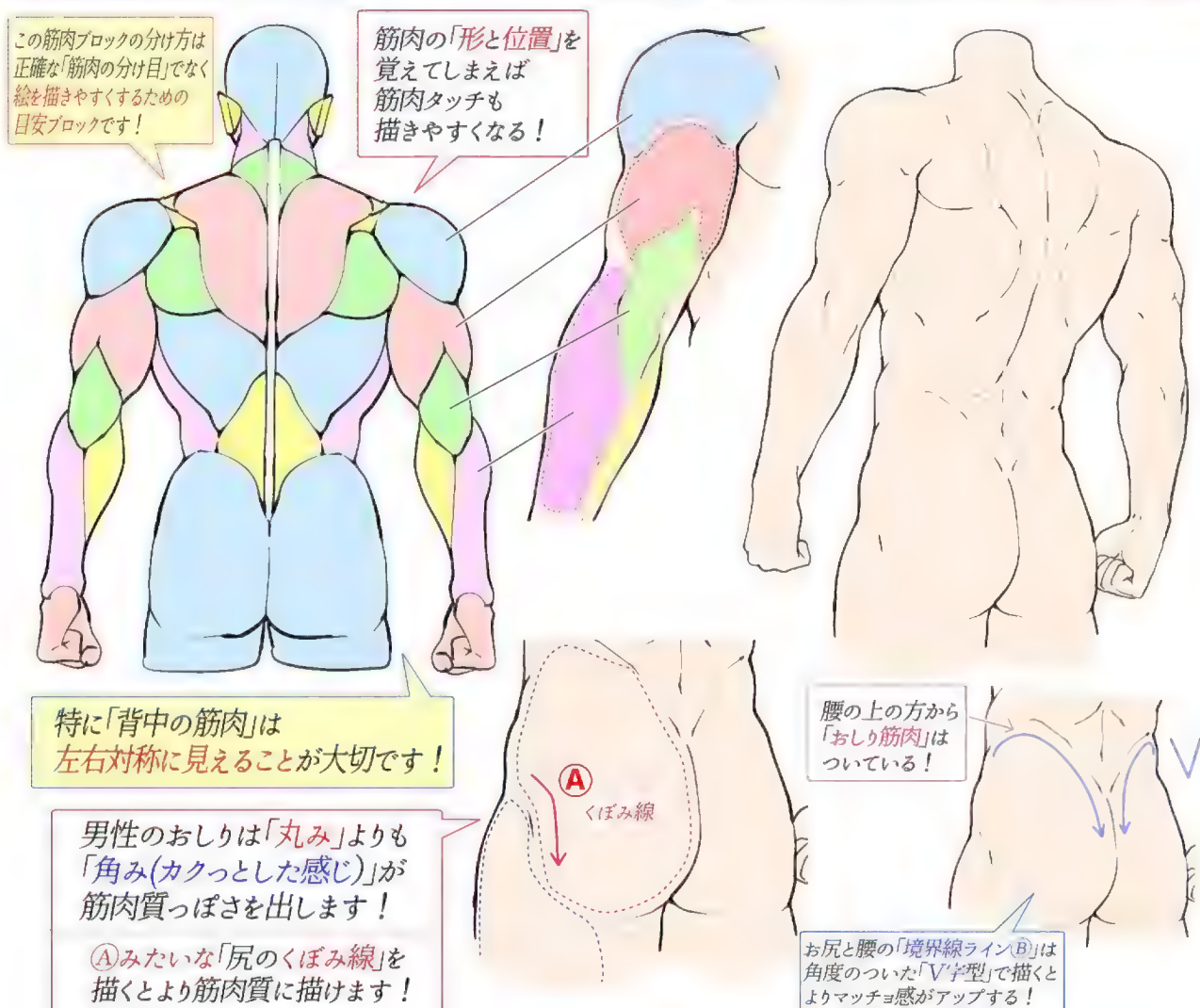
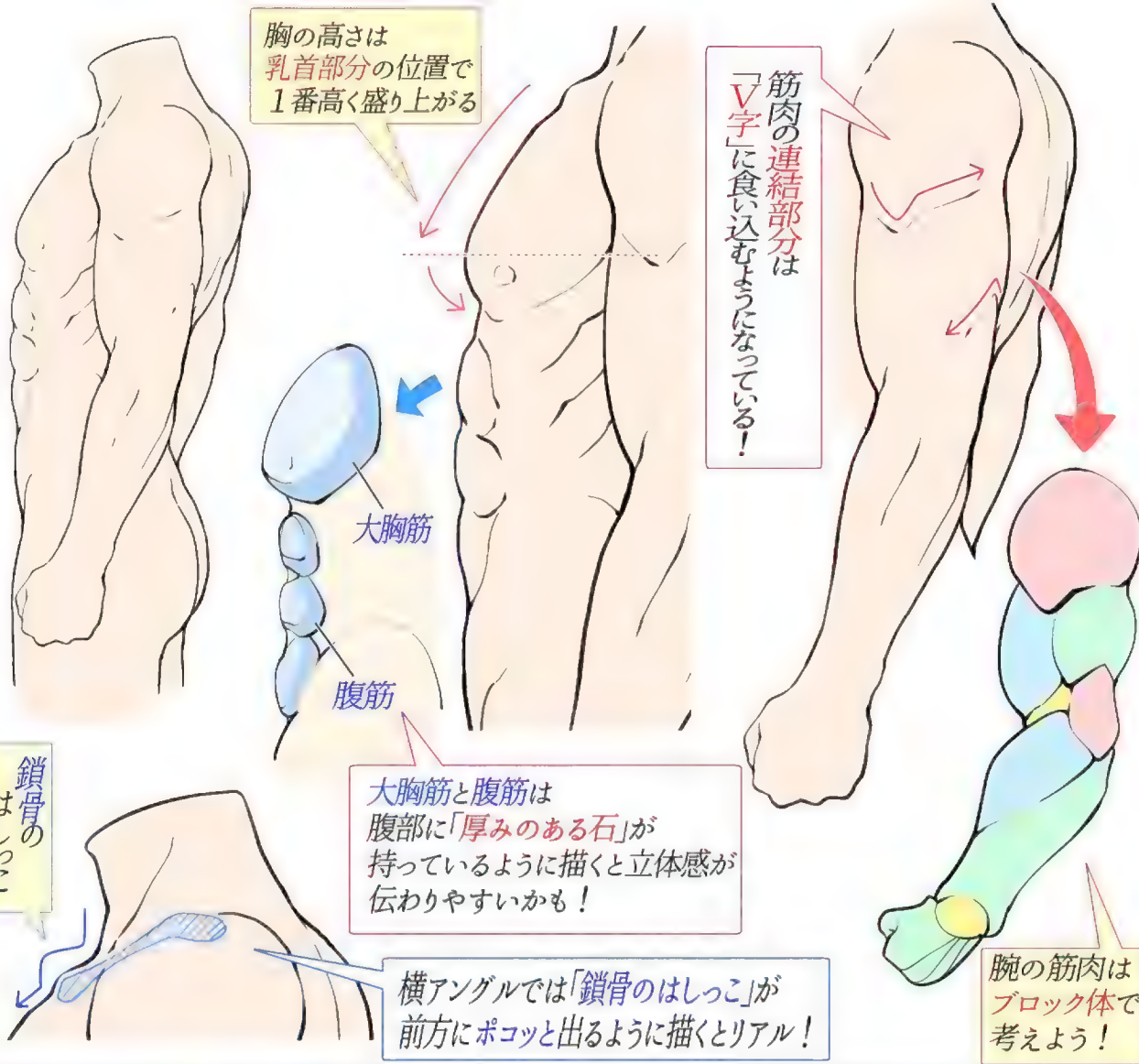


- ① 5本指は花が咲くように描く
- ② 手のシルエットは三日月の形を
イメージするとよいかも

※ 指の厚みは
イメージ

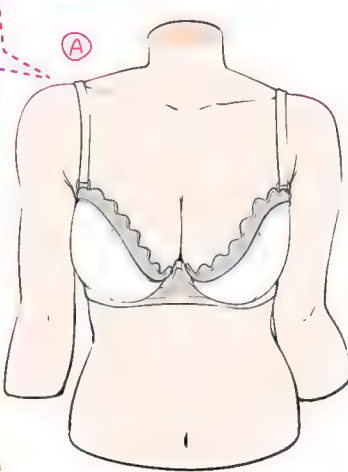
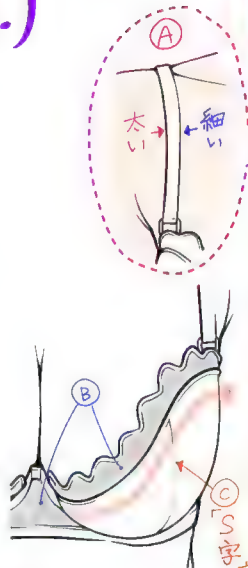
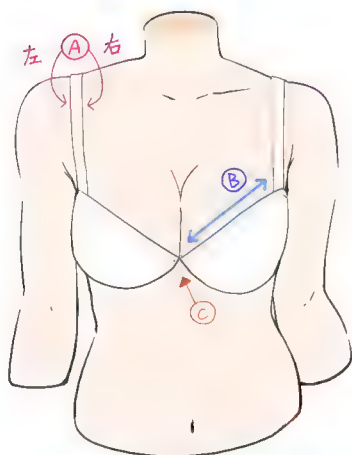


- ① 指の見え方は手前ほど大きく長く
奥ほど小さく短くするとよいかも
- ② 指を曲げるイメージは(B)のように
面をイメージするとよいかも(少し)



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



①肩ひもAの線が左右で同じ太さだと
絵がノッペリして見える。。

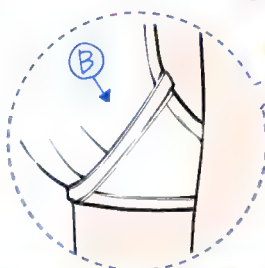
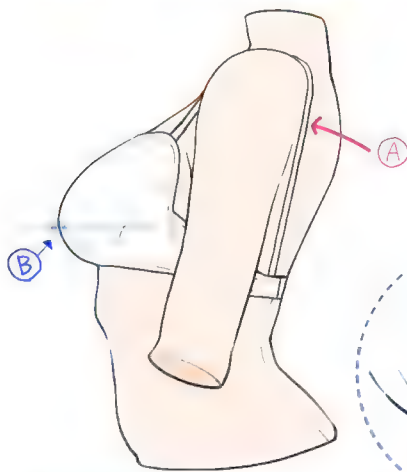
①肩ひもの線画Aは左右で強弱を
つけると立体感アップ!

②下着Bが直線すぎると
「胸の丸みや立体感」が弱くなるかも。。

②B部分に「花や草柄」を描くとよいかも!

③C部分に生地が無いと水着っぽいかも。。

③下着ラインCはやんわりと「S字」に!



※肩ひもは背中中の丸みに合わせて!

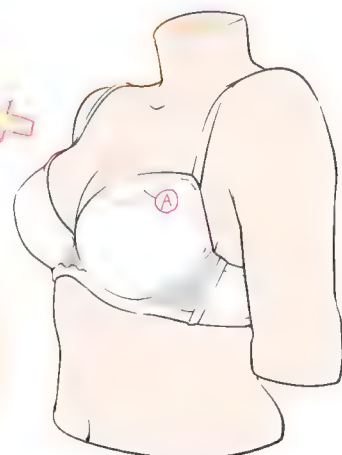
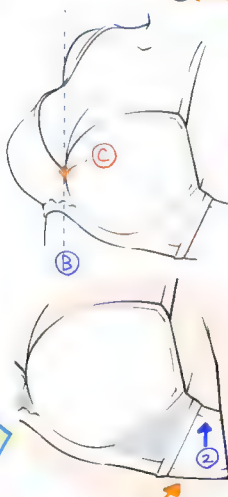
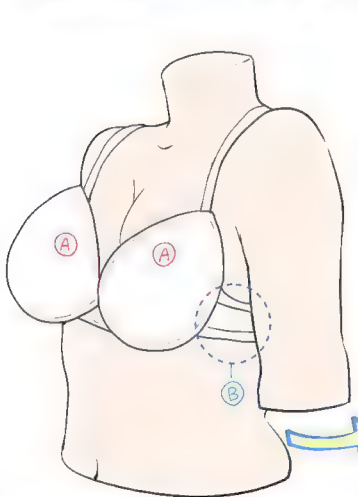
①肩ひもAが直線的すぎるかも。。

①胸の「1番とがる先端A」は上の位置に!

②カップの先端Bの位置が「下」すぎると
下着の絵のバランスが悪いかも。。

②Bのような「折り目や縫い目」は丁寧!!

③カップのシワCは先端Aへ向かうように!



①「斜めアングル」では左右のカップAを
「同じ形状」で描くと不自然に。。

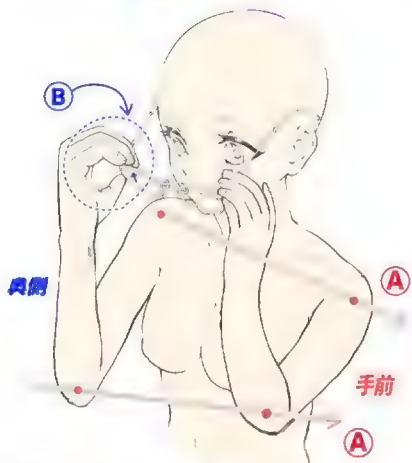
①A部分の線画を「薄くしたり飛ばす」と
より立体感がアップする!

②B部分などの「りんかく線①」は太く!
「中のタッチ線②」は細く!

②下着の中心Bと谷間の線Cは
しっかり位置を合わせよう!

※講座の解説内容は「下着のデザインを決めつけるもの」ではありません。

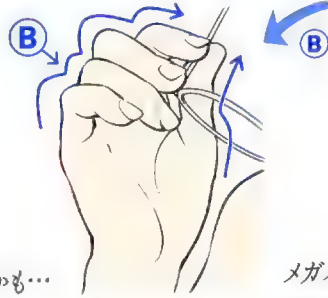
✕ (ダメかも...)



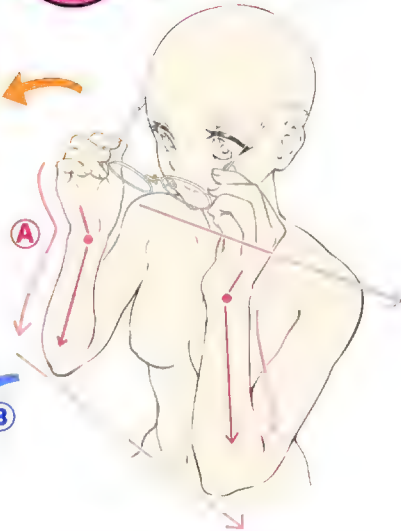
手前の腕を奥側の腕よりも「短く」描くと
「体の遠近感」が不自然に見える…
(※左右の腕ライン(A)は○パターンみたく
手前の方が長くなるのが自然!)

②みたいにレンズを驚づかみするのは不自然かも…

指の関節Cは「カーブ線」に並ぶ!

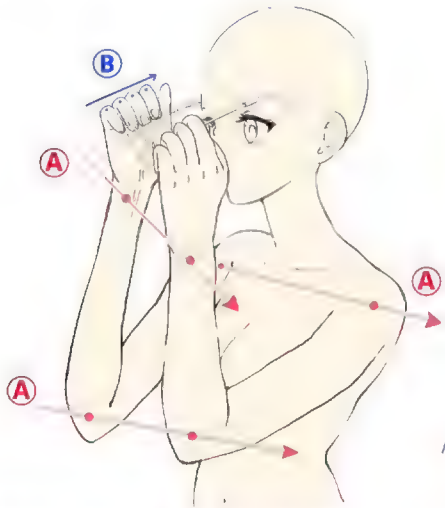


○ (良いかも!)



手首Aがやんわり「くの字」になると
女性っぽい仕草に見えやすい!

メガネを持つ指の並びBは「直線的」でなく
モコモコとした立体感があるとリアルに見える!



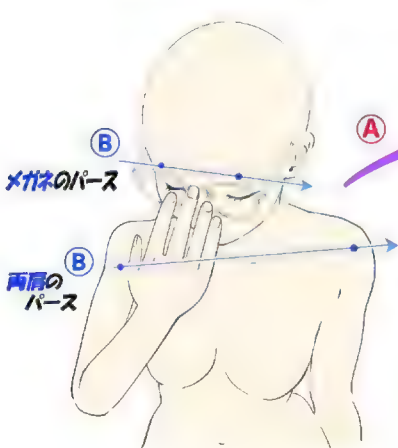
手首・ひじ・肩の「ライン(A)の方向性」が
バラバラすぎて遠近感が不自然に見えてしまう…
(※○パターンと比べてみよう!)

4本指の並びBが「直線的」すぎて
メガネを持ってるように見えない…

薬指と小指は
メガネに触れてない!

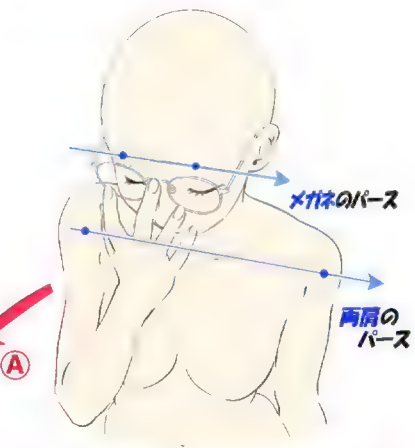
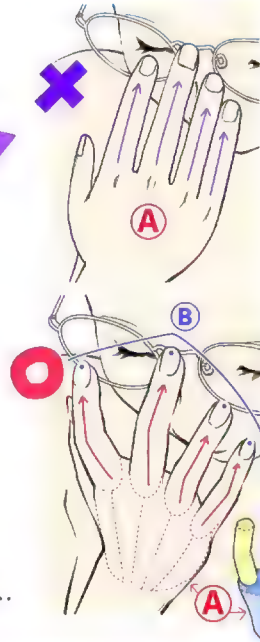
体の構図がナナメを向く場合、Aみたいに
手前の腕の方が「長く大きく」描くといい!

メガネはBみたいに「親指・人差し指・中指」の
3本指で掴むように持つのが自然!



4本指の方向性Aが全て直線すぎて
手の立体感が無さすぎる…

メガネのパス(B)(※傾きラインのこと)と
両肩のパス(B)がそろっておらず不自然かも…
(○パターンと比べてみて!)

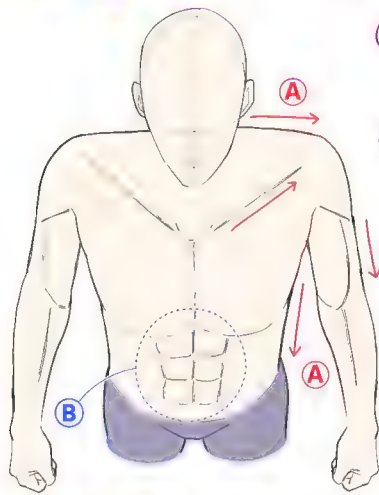


上から見る構図なのでAみたいな円柱型の指を
イメージして描くと立体感がアップ!

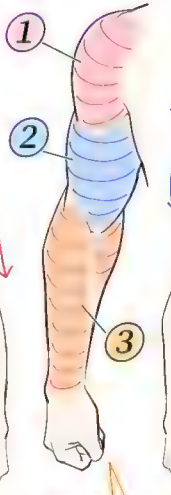
指先の並び方をBみたいに
「への字型」に描くと手が綺麗に見える!

✕ (ダメかも..)

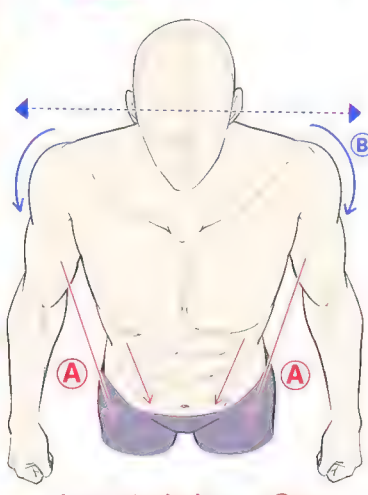
○ (良い!)



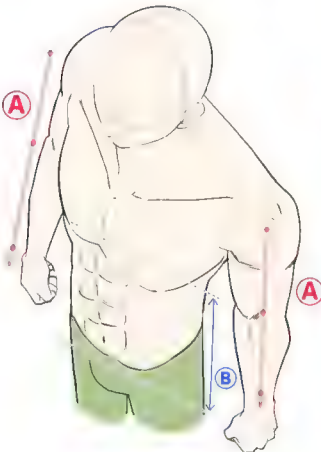
体の線画(A)が直線すぎて
肉体の「柔らかさ」が無い…
腹筋の形(B)が「単調な正方形」で
全てが同じ形すぎる…



腕の筋肉は
3つのブロックに
分けてみる!



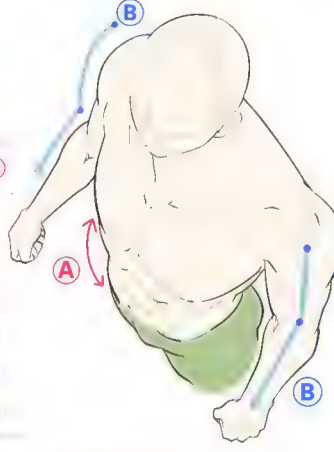
上から見る角度なので(A)みたく
下にに向かって「腰」部分を絞る!
(B)みたく肩幅を広く、肩の筋肉を
グッと突き出すと細マッチョ感が
アップする!



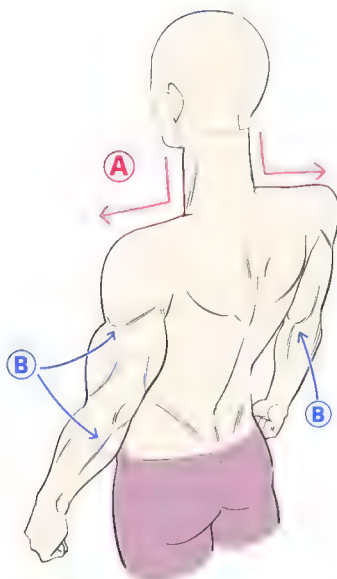
腕の中心軸(A)がまっすぐすぎる…
(※姿勢的に逆に不自然かも…)
腹筋の見える範囲(B)が
長すぎかも…



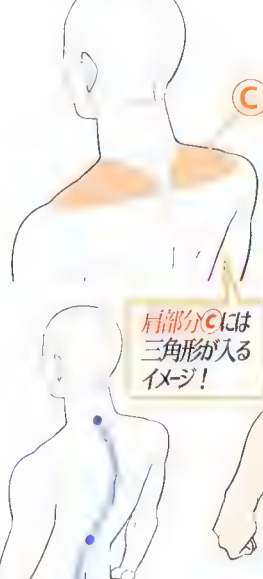
腹筋(A)の「タテ幅」は
角度が上がるほど
「細くせまく」見える!



腹筋部分(A)は上から見下す
アングルだと「タテ幅」が短く見える!
腕は自然にしている状態では
少し「くの字(B)」になっている!



首の角度(A)がカクつとすぎ…
筋肉のタッチ(B)が
全体的に太すぎかも…



肩部分(C)には
三角形が入る
イメージ!



首から肩にかけてのライン(A)は
ナナメ角度になると良いかも!
「背中と腰の筋肉(B)」は
三角形っぽい形にする!

体の軸は「S字」に!

革靴の塗り方「部分的パーツ区画①」

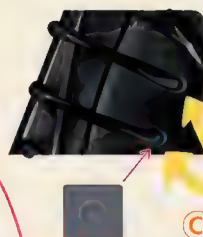
光源



光が当たる部分②のキワに「強い白ツヤ」を重ねると黒靴つばさがアップしやすい！
(※左右どちらかで良いかも)



①部分の白いツヤは靴のカーブラインに合わせてチョッとずつ足すように描く



明るい色



ヒモの穴部分③の周囲を明るい色でグルッと囲むことで「立体感」が際立つ！



白いツヤの配置ラインはケツのライン②の角度に合わせて足すのがコツ！



②の白ツヤは「細かい粒状のツヤ」と「太く大きい研ぎ状のツヤ」をバランスよくおり混ぜる



③部分に細くツヤ線を足すと良いかも！

靴の生地のつなぎ目④には黒い線のキワに「明るいツヤ線」をプラスするとつなぎ目の立体感がかなりアップする！



明るいツヤ線



青い部分⑤に明るい色を重ねると立体感がアップする



⑤

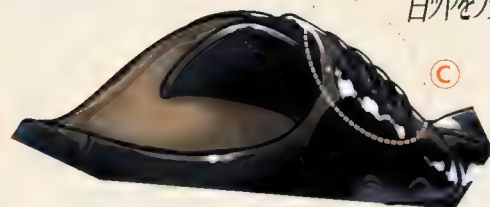


靴にも白いツヤをプラス！



④の白いツヤは靴の曲るラインに合わせて描く

光源



下から光が当たるならカーブラインに合わせて「色の明暗」をつけるようにしましょう！

③のような細かい部分こそ丁寧にツヤを足すこと！

【ポケットに手を入れてるアングル表】

正面



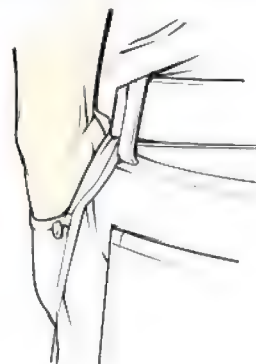
ナナメ横



真横



ナナメ背後



スニーカーの構造と描き方②

下から見る角度

右足

左足

つま先に向かって
そり上がるように

右足

左足

内側

足裏の内側ライン(A)は
中央に向かってくぼむような
ラインにするとリアル!

足の裏の形は「内側」が特徴的! 外側はだらかな線に

下からアングルなので
「クツの上半分」はあまり見えすぎないように
見える面積を少なめにすると自然かも!

結び目

下からのアングルなので
結び目はちゃんと見えるくらいが自然

ナメ後方から
見る角度

(A)

内側の線(A)はまっすぐにならぬように注意!

地面と足が接する線は
直線になることが重要!

「クツは足の洋服」なので素足のラインに沿うようにクツのデザインを描くこと!

クツ底の「厚み」は
「どこでも均等な厚さ」になるように!

かかと部分は
「厚み」を意識して描くと
薄くならないように!

靴の厚みは
表面・ウラ面が
見えると立体感が
アップする!

クツの入口は
「3の字」になると自然

横からみた歩くときの角度

細かい部分こそ丁寧に描くのが上達への近道!

クツ底の「厚み」が薄すぎても
厚すぎても不自然になる。
3から4センチくらいをイメージ
するといいかも!

開口部分は「くの字」に
なるようにウラ面を見せると
立体感もアップする!!

(A)部分の線画を太くすることで
影が表現され、クツの線画に
立体感が出る!

厚み

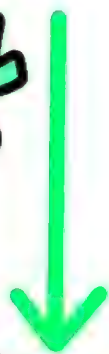
つま先の線画(A)は
ポコッとなるように「厚み」を
持たせる!

かかとのクツ底の
角っこ(B)はとがらせず、
「丸み」を持ったカーブにする

**髪1本1本
タイプ**



**シンプル
毛流れ
タイプ**



**毛束
ブロック
タイプ**



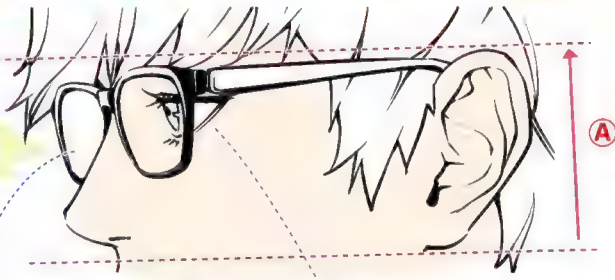
いろんなメガネの角度①

メガネから鼻下までの「タデの長さ」は
耳のタデ幅Aの高さと同じくらい！



奥側の目

ほぼ真横アングルでは
奥側の目はメガネの中に見えない方が自然かも。

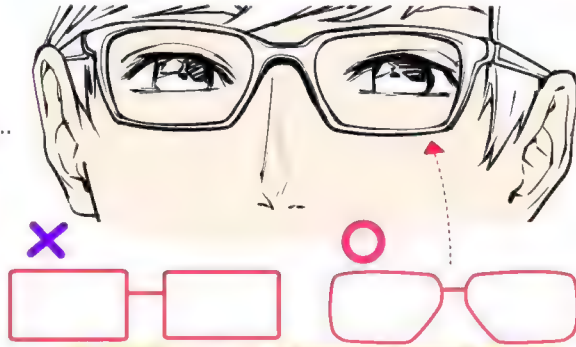


横アングルの目では✕パターンみたく
無理にレンズの中に全部描き込まないこと！



鼻上が長方形すぎる...

鼻上部分は
左右に広がるシルエットに！



フレームの形は単調な長方形にならないように注意しよう！

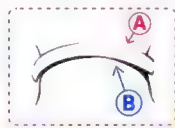
○パターンのように形を見極めて描こう。



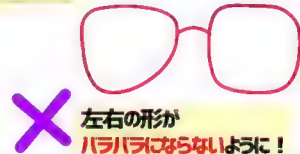
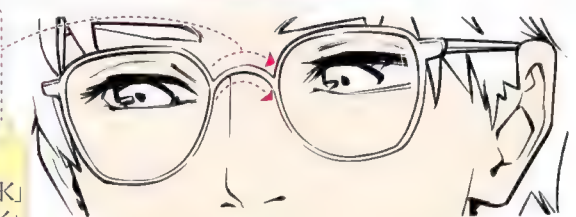
左右のテンプルは
隠れて見えてなくても
必ず「平行」に描こう



タメの角度では
目の面積(赤い部分)
よりも空白部分が多い



立体感を出すために
上の線Aは「スーッと細く」
下の線Bは「しっかり太く」



左右の形が
バラバラにならないように！



フレームの太さが
ゴツゴツにならないように！



メガネ内の
「目や顔の線画」を
白く飛ばすと
レンズのツヤっぽく
なってリアル！



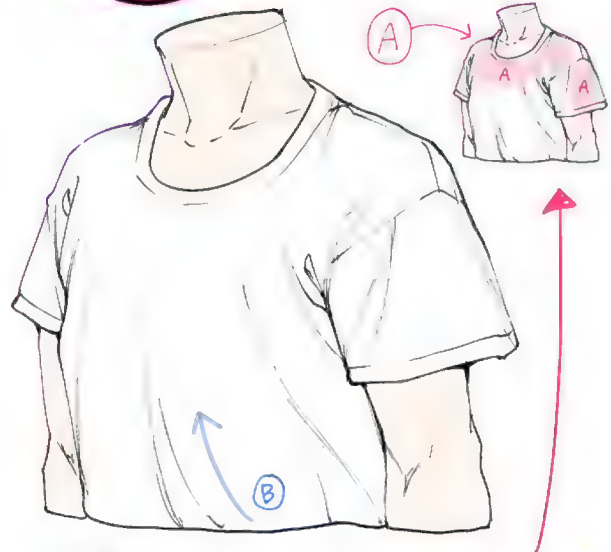
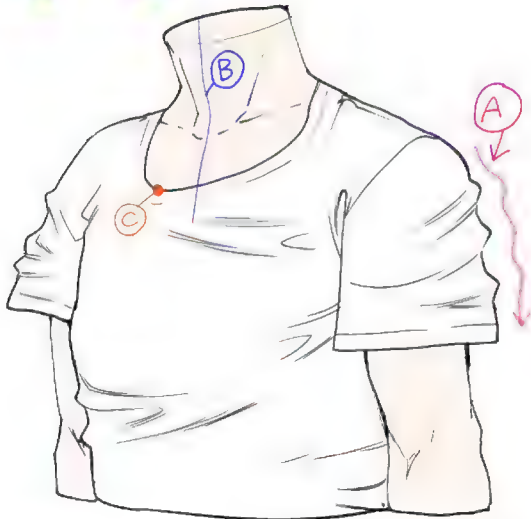
レンズのツヤは
フチ周りにボヤーツと
作るといいかも！



一見、直線に見えるが
フレームラインは
ゆるやかにカーブしている！

✕ (ダメかも..)

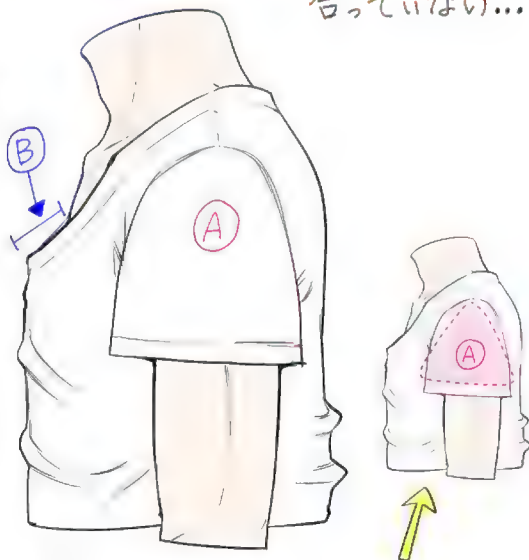
○ (良い!)



- ① 服のリムがく A を ボコボコさせすぎても...
- ② 体の中心B と えり周りの中心C が合っていない...

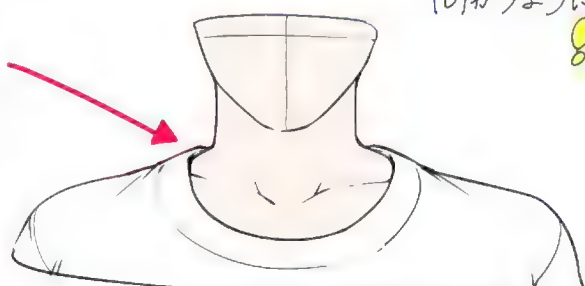
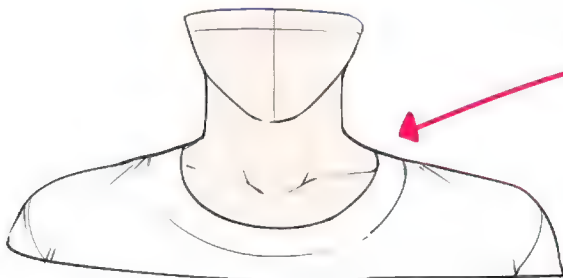
- ① A 部分に シワ をあまり描かない!
- ② 胴体のシワ B は「下からえりもとへ」向かうように!

真横アングル

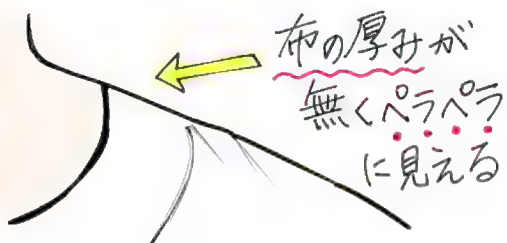


- ① そで A のシルエットが 三角形すぎる...
- ② えりもと B に スキマ が空きすぎている...

- ① そで A は「円+長方形」のシルエット!
- ② そでのシワ B は「外から中央へ」向かうように!



襟元の注意点

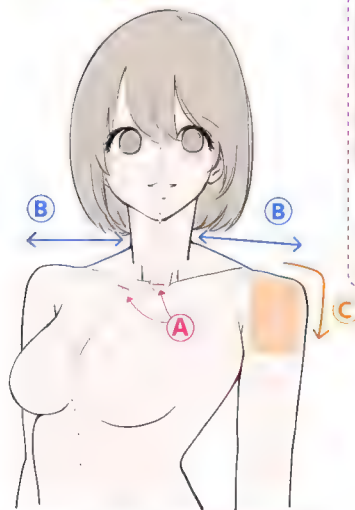


布の厚みが無くペラペラに見える

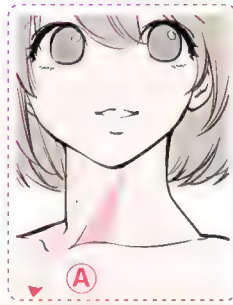
えりを少し浮かせ
布の厚みを描く!

✕ (ダメかも..)

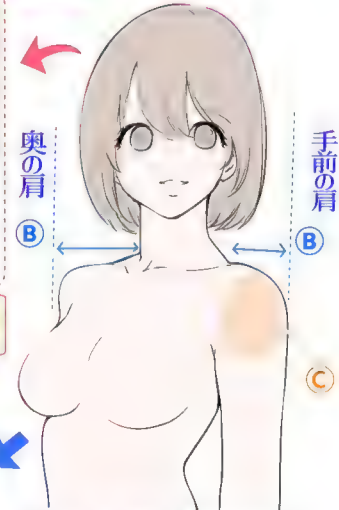
○ (良い!)



体をひねっているポーズなのに「首の中心(A)」と「胴体の中心(A)」が合っていないで不自然に…
肩の長さ(B)が左右同じなので体をひねっているように見えにくい…



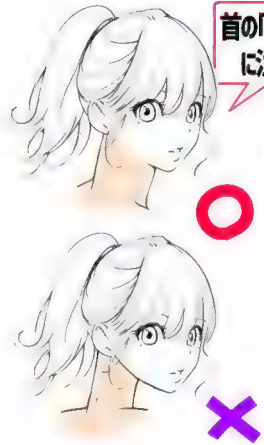
首すじ(A)は体の向く方向に中心が片寄る。



「顔が正面」「胴体が横を向いてるときは首(A)は両方をつなぐ「橋渡し」になるイメージ！
肩は「弓のような形」にカーブしてるので肩ライン(B)は「手前側の肩」の方が短く見える！



肩のライン(A)が真横にまっすぐすぎる…
胴体ライン(B)が直線的すぎると体の「柔らかさ」とリアル感が無くなる…



首の「違い」に注目！

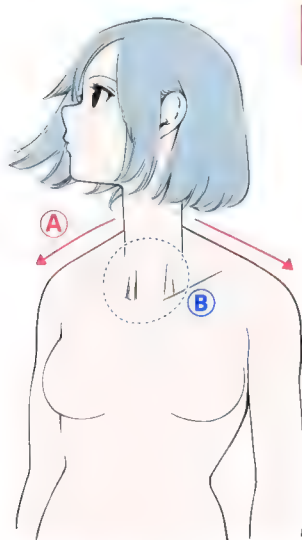


肩ライン(A)は「首の根元」が一番高くそこから「ナメ」に下がるように描くと自然！
背中(胴体)のライン(B)は「S字」になるように「丸み」をつけて描く！

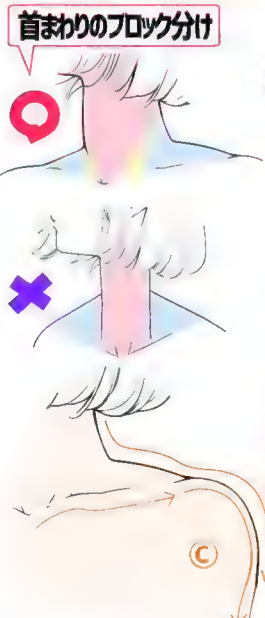


ひし形

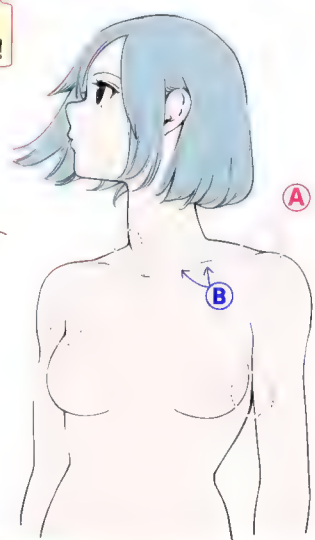
背中には「ひし形」が入っているイメージで考えると首の立体感も意識しやすいかも！



肩ライン(A)がナメすぎると「姿勢が悪い」人物デザインに見える…
鎖骨と首すじの線(B)がデカい過ぎて立体感が無い！！
(○パターンのブロック分けを参考に描こう！)



首まわりのブロック分け



線画同士の交差部分(A)を少し太くすると「線画の立体感」がアップする！
女性の鎖骨の線(B)は「太く」描きすぎず少し「かすらせる」と繊細になっていいかも！
Cみた鎖骨と肩は「つながっている」ように描く！

手の甲は4つのブロックに分けると立体感を出しやすい!!

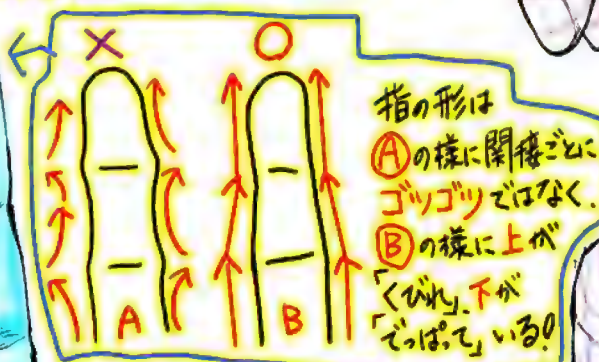
拳骨



手首も3つの骨を起点に上下にブロックが分かれる

「指」と「甲」のつなぎ目は拳骨によってジグザグに考えるとペン入れもカラーもイメージしやすい!

小指も薬指も「真下」ではなく手の平の「中心」に向かうイメージ!!



指の形は①の様に関節ごとにゴツゴツではなく、②の様に上がくびれ、下が「どぼて」いる!

こういう部分のラインも直線ではなく、指のキワを1段下げることで立体感が生まれる

手首のラインは直線ではなく、ゆるいW(ダグリー)形をイメージするとそれっぽくカッコイ一手首ラインに!!

手の構造線を知れば上手になる



青線と赤線が「構造線」

手のシワや骨のタッチは構造線によって描くと自然に!!

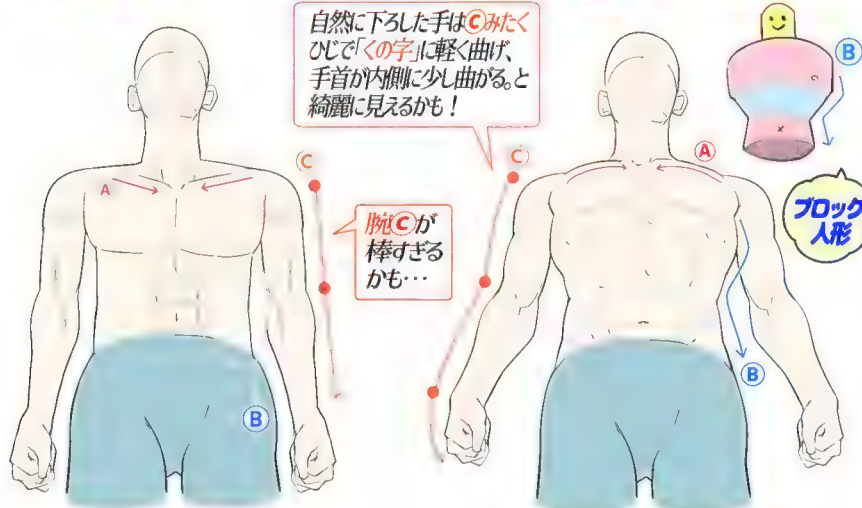
※逆に構造線からズレると不自然に見えます!!



指のシワやタッチの方向性が変わるといことです!!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

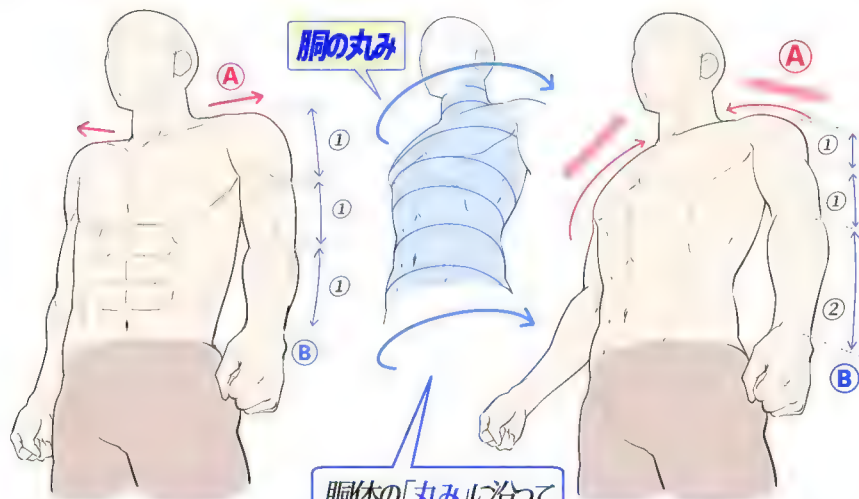


下から見上げる(アオリ角度)なのに鎖骨Aが下へ下がって猫背に見える...

横腹B部分が空白すぎて「筋肉感がノッペリ」して見える...

アオリ角度では胸がピンと張ってAラインが盛り上がるとカッコイイ!

Bラインが「S字」になるとワキの筋肉感・くびれ感がアップ!

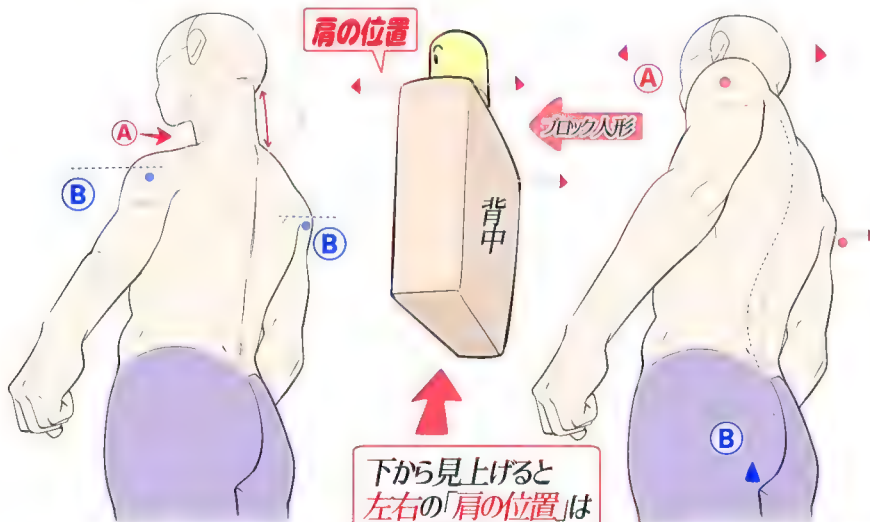


肩の角度Aが横へ上がりすぎてビクついているように見えてしまう...

腕を3分割したときの比率Bが3つとも同じすぎて不自然かも...

下から見上げる角度なので肩ラインAは「川」字に!

腕を3分割したとき、1番下の「ひじ〜手首B」部分が1番長くなる!



こんなに見上げる角度がキツイと首Aが見えるのは不自然かも!

肩の高さBが左右で「差が無すぎ」てデザインがおかしく見えるかも...

下から見上げると左右の「肩の位置」はだいぶ差がでる!

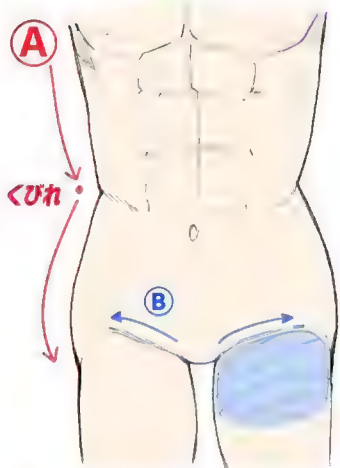
手前の肩Aは顔を半分隠す位上のあたりに描くと良いかも!

背中ラインBは「S字」のイメージでしなやかに曲げると姿勢が綺麗に見える!

✕ (ダメかも...)

「〇例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

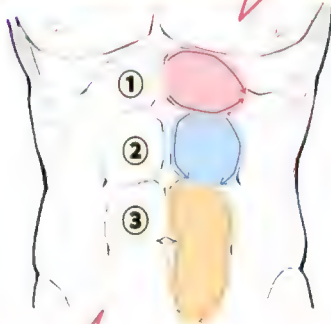
〇 (良いかも!)



胴体ライン①に「くびれが1個だけ」
だと女性っぽい体に見えるかも...

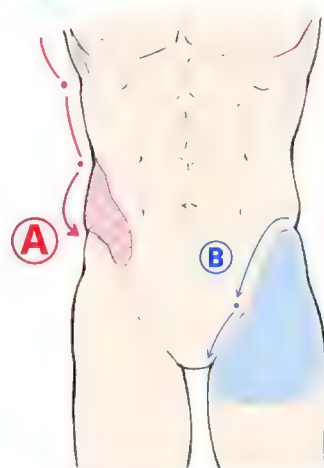
脚の付け根の角度②が
ゆるやかすぎて不自然かも...

腹筋の形に注目!



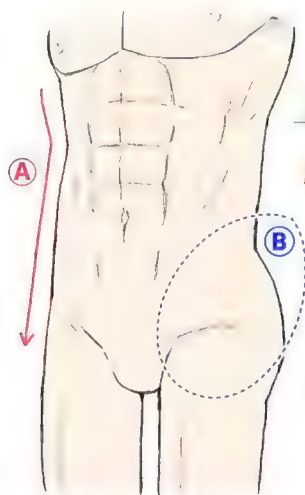
1 列目の腹筋は「ハの字型」
2 列目は「正方形型」
3 列目は「タテ長型」
に描くと良いかも!

※筋肉の形状は個人差があるので
簡単な目安にお考え下さい!



腰部分のお肉①は少しか
「ぶっくり」描くとリアル度が上がる!

脚の付け根ライン②は直線ではなく
「2~3段に折れる」ように描く!



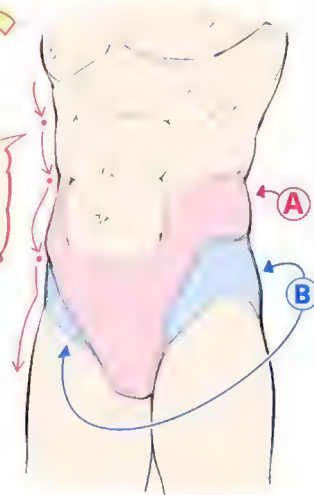
胴体ライン①に凹凸が無さすぎる...
下腹部と脚部分②の「ブロック分け」が
不自然になっている...

上腹部 ①
中腹部 ②
下腹部 ③
脚 ④

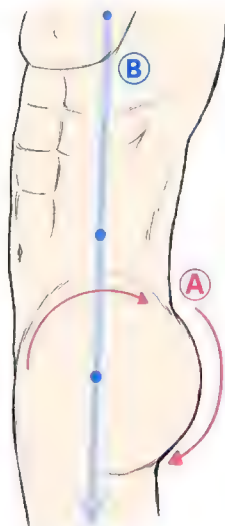


**胴体は4つのパーツに
「ブロック分け」できる!**

4~5段に
凹凸(おとつ)
が変化する



下腹部③のブロックは「三角形型」
三角地帯④は下腹部と脚の
「つながり」に考える!

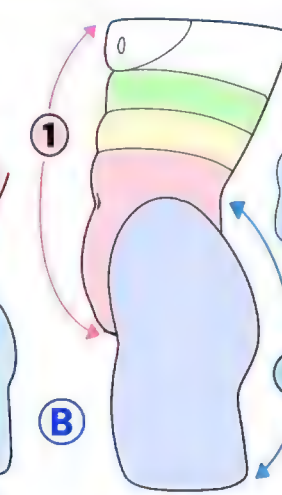


おしりのりんかく①が「まん丸」すぎて
「男性の筋肉感」が無くなっている...
体の中心軸②が直線すぎる...

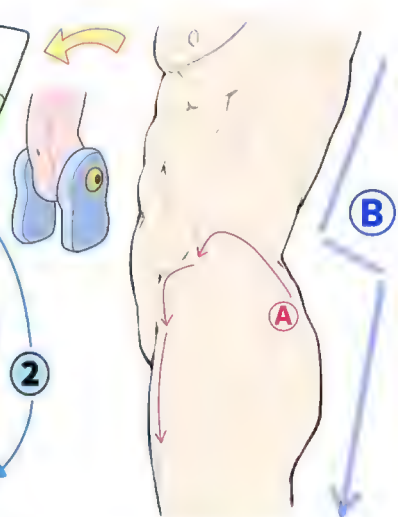
上半身



下半身



上半身①は
下半身②よりも
「前に」出ている!

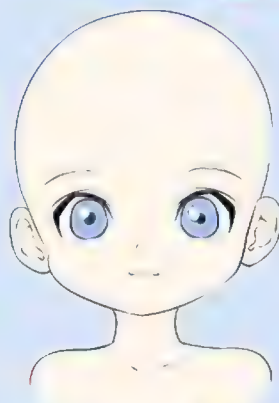


脚の付け根ライン①はカクカク。
男性の尻は「角ばらせる」のがコツ!
横からの中心軸②は
「S字型」に描くと自然に見える!

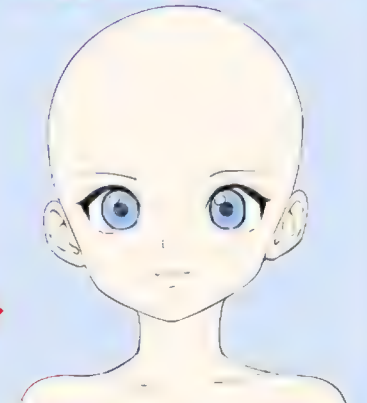
キャラの年齢を描き分けるのは「顔の上下比率と目の配置」



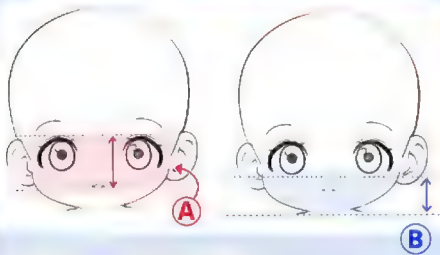
幼児タイプ 0歳～3歳ほど



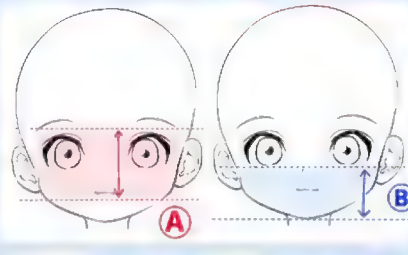
低学年タイプ 5歳～8歳ほど



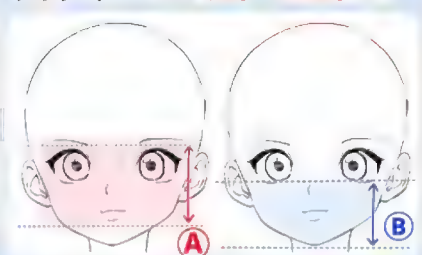
高学年タイプ 9歳～13歳ほど



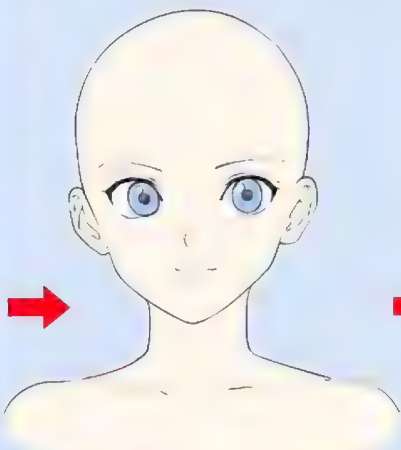
幼児タイプの特徴は
目と口の幅**A**がかなり短いこと。
頭に比べて「目から下の長さ**B**」を
かなり小さくせま〜く描くのがコツ。



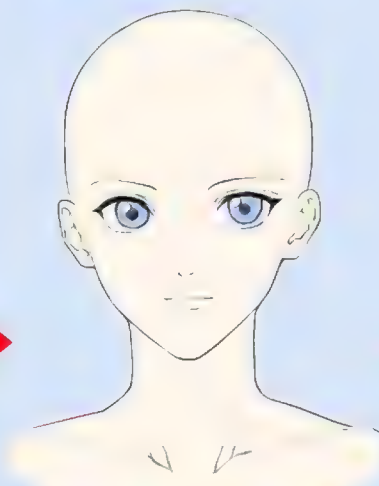
低学年タイプは幼児にくらべて
顔のパーツが顔の上部に上がる。
目と口の幅**A**も幼児期よりも
幅が広がる。



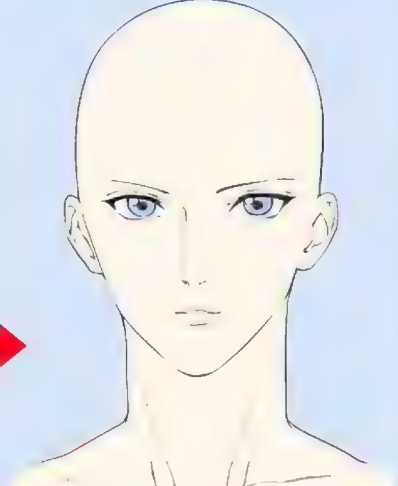
低学年タイプよりもさらに
目と口の**タテ幅A**が大きくなる。
年齢が高くなるほど
目から下の長さ**B**が長くなる。



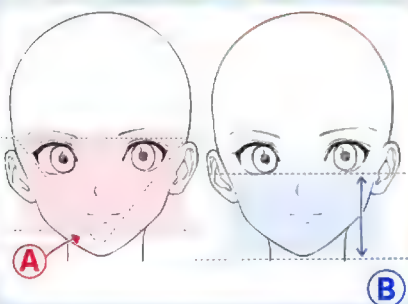
中高生タイプ 14歳～17歳ほど



大学生タイプ 18歳～22歳ほど

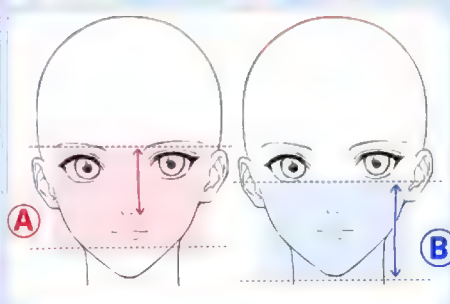


青年タイプ 24歳～30歳あたり



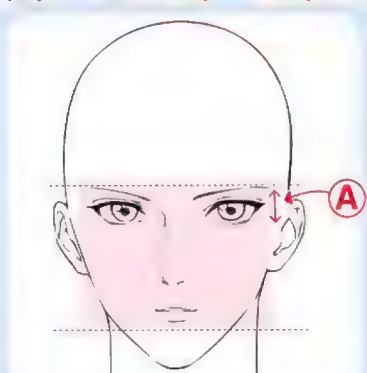
顔のパーツが**正三角形A**の
中に入るような感じ。

幼児・低学年期に比べ
「アゴの長さ**B**」が伸びてくる。



中高生期よりも**アゴ**が鋭くなり
顔の長さがより「**タテ長**」になる。

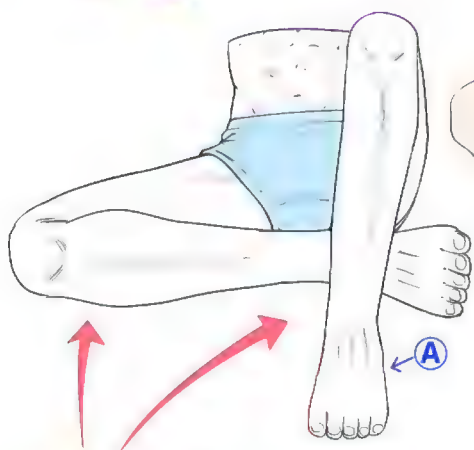
特に目～鼻下の距離**A**が
長くなってくる。



成長するにつれ1番変わるのが
「目の大きさ」である。
目の**タテ幅A**が細く、
顔に対する割合が小さくなる。

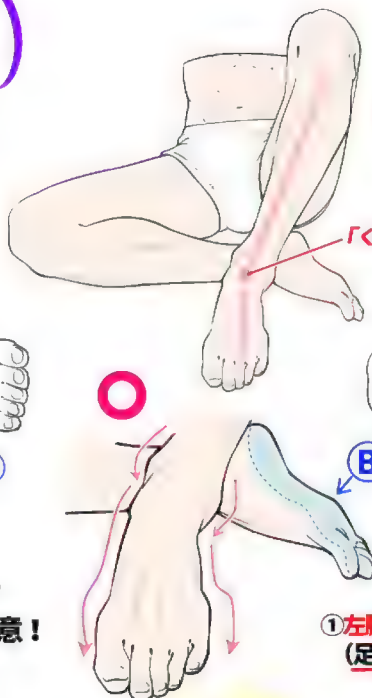
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



①両脚ともに真正面を向きすぎていて絵全体がノッペリしてしまうので注意!

②足の甲Aが左右対称なので不自然かも... (○パターンと比べ、もっと骨感を意識しよう!)



①左脚Aは少しナナメに傾けるとデッサンが自然かも! (足首ポイントで「く」の字になるとより良いかも!)

②右脚は足のウラ面Bがみえると立体感が出て、絵が単調じゃなくなる!

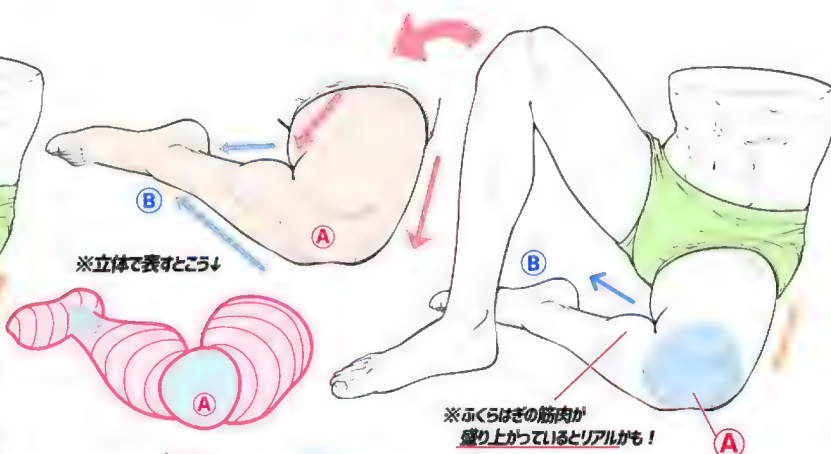


※足の中の筋肉のタッチが雑すぎる... ○パターンと比べよう!

※C部分が長すぎるので不自然に! ○パターンと比べてみて!

①ひざの角度Aがとがり過ぎて不自然かも...

②足の甲Bの立体感が無く単調すぎる... (ナナメの角度から見る足先を勉強しよう!)

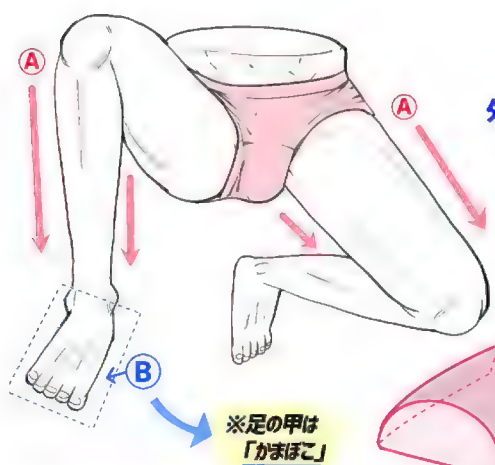


※立体で表すところ↓

※ふくらはぎの筋肉が盛り上がっているとリアルかも!

①左脚は「ヒザの正面A」が手前を向く様にヒザ下Bは奥の方へ入り込むように!

②足の甲Cは3ブロックに分けると立体感が分かりやすいかも!



※足の甲は「かまぼこ」

①足ラインAが直線になりすぎかも...

②足の甲はBみたく四角形で考えずに「かまぼこ型」をイメージするといいかも!



※赤い部分が連結部分になる!



※足裏ラインはやっぱり「S字」に!

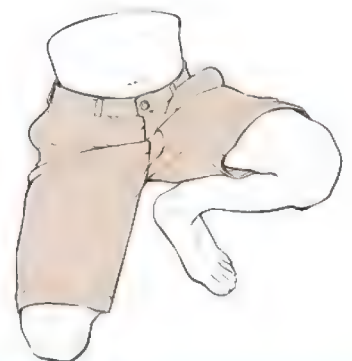
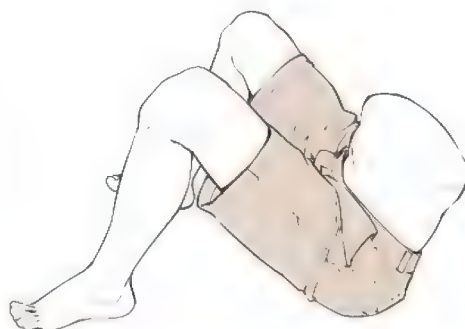
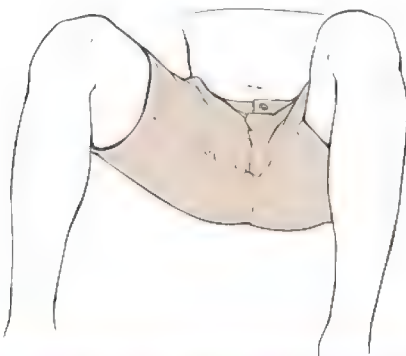
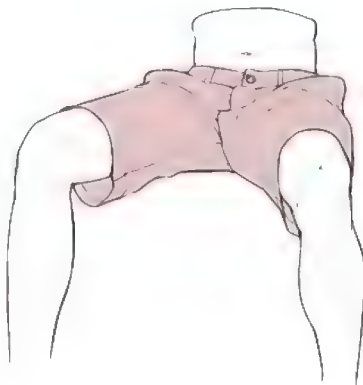
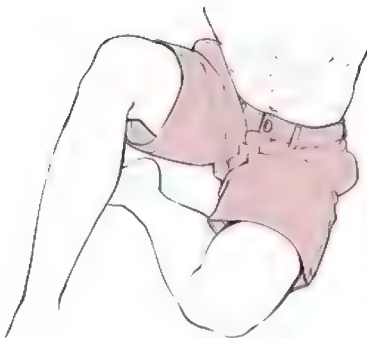
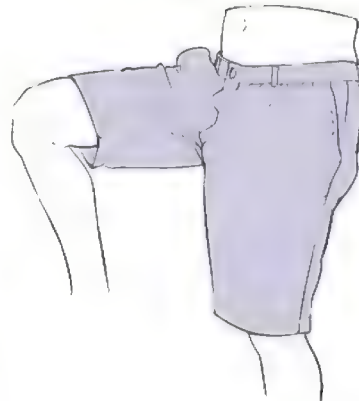
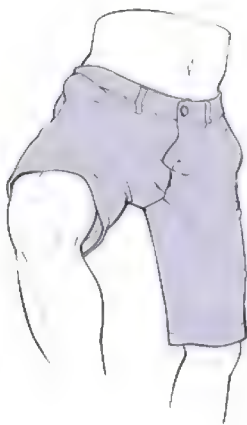
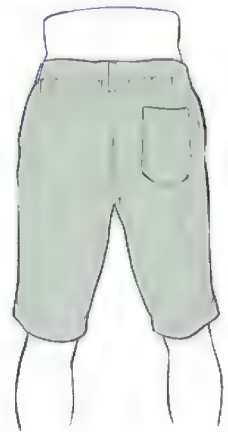
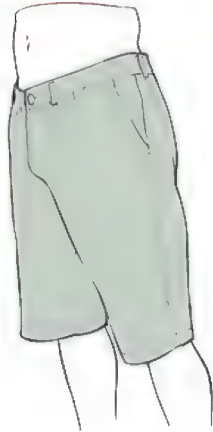
①太ももラインAは直線ではない! 少し盛り上がるとリアルかも!

②足ラインBの「外側と内側の線」はカーブの曲がり方が同じじゃない!

ハーフパンツ男子の角度練習表

Created by Takuya Yoshimura

※練習目的にのみ使用できます。線画の商用利用は許可しておりません。



※線画はすべてPIXIVBOOTHで販売している
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「ラフ描きペン」で下書き、「しっとりペン」で作画しています！

線画はすべて自分で撮影した写真を
参考に作画しております

✖ (ダメかも..)



- ① Aの薬指・小指を全部描くと「指の長さ」が不自然かも...
- ② B部分にシワが無さすぎる...

○ (良い!)



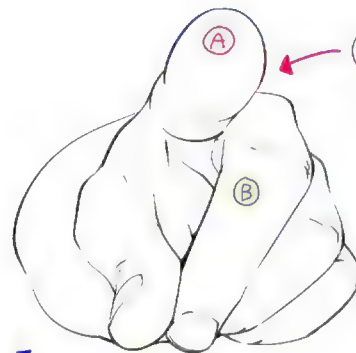
- ① 3本指Aの関節がきれいなカーブ上になるように!
- ② 親指Bは上へいくほど広がるように描くと迫カアッ!



- ② 3本指Aが平行すぎる...



- ② スペースBは三角形シルエットに!



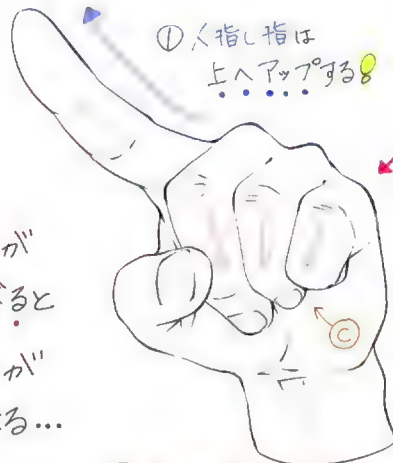
- ① 人指し指Aは長く描かず「短く」!

指先を「球体」にするイメージ!



- ② 親指Bの曲がり方が変...

- ① 指Aが下へ曲がると「指さす感」がなくなる...

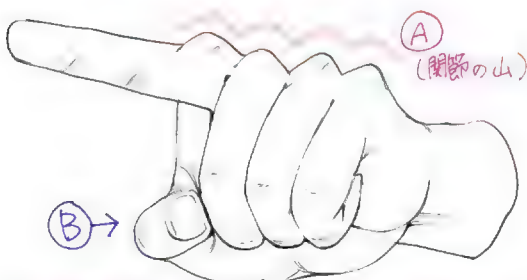


- ① 人指し指は上へアッする!

- ② 3本指がそれぞれ下へ集中する角度になる方が自然かも!

- ③ 3本指Cが全て真下へ向きすぎ...

- ③ 3本指のツメCは「見える面積が」小指にいくほど小さくなっていく!

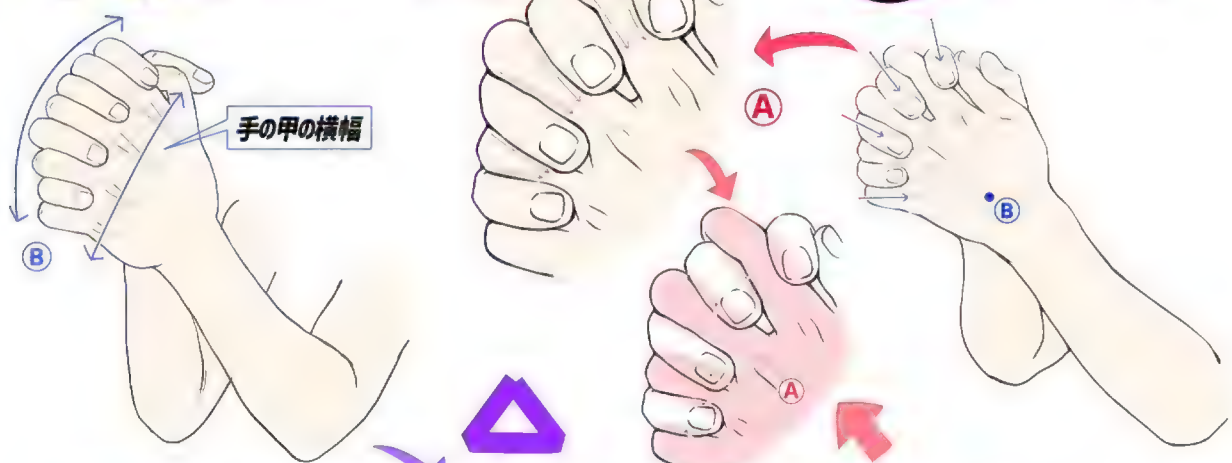


- ① 関節Aの山がまっすぐすぎるかも...
- ② このアングルだとツメBは見えにくい方がいいかも!



- ① 関節Aの山は「へ」の字に!
- ② 手の開き角度Bは「ハ」の字に!

✕ (ダメかも..) ○ (良い!)



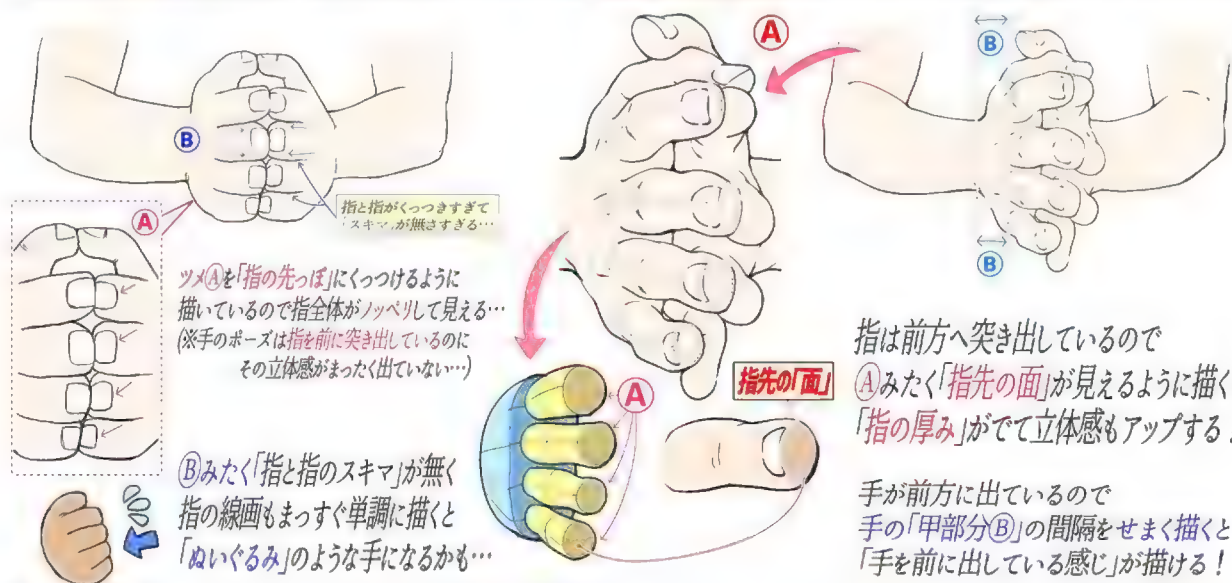
指の線画①を「平行」に描きすぎると
手全体の「横幅」が大きくなりすぎるかも…
(※指と指を組む時はお互いの指によって
隠れる部分ができることを考えて描く!)

指を全部描きすぎると②みたく
「手の甲の横幅」が広くなりすぎて不自然かも…

Xの例と比べると、指を組んだ時に
「手前の手の指①」が「奥側の指先」によって
隠れて細くなったようにみえる!

奥側の手の指先は「点②」に
集中して向かっていくように描くと
デッサンが自然に見える!

○の例と比べると
指が見えすぎている



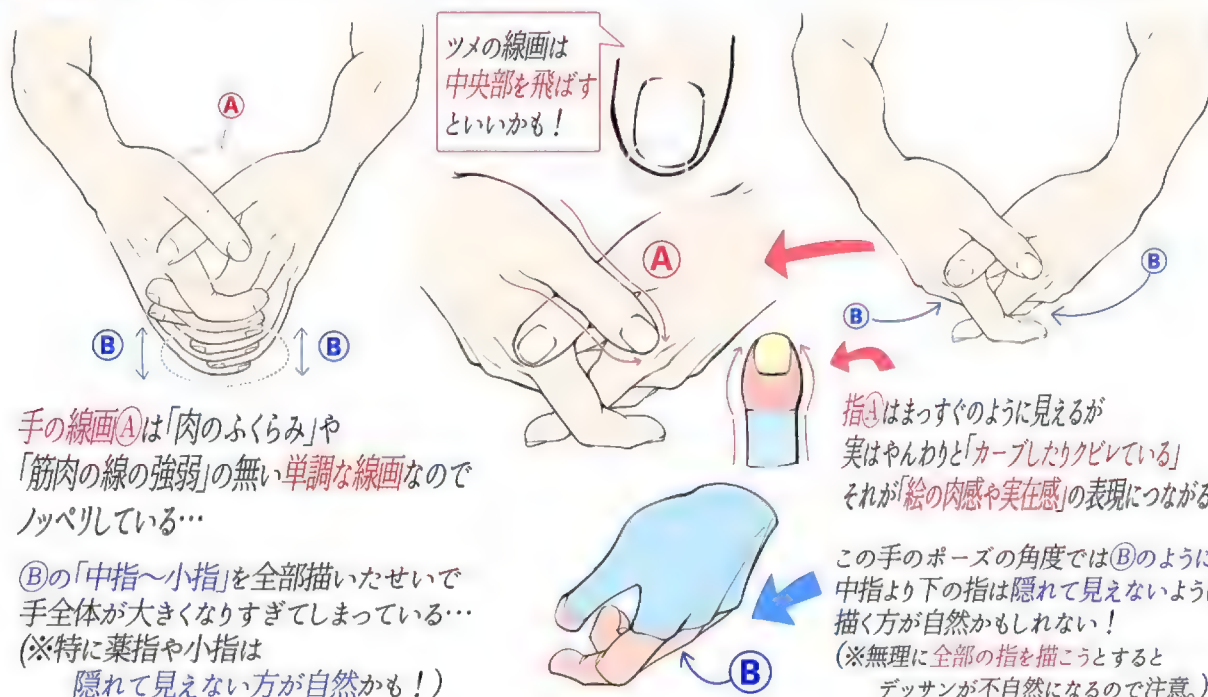
指と指がくっつきすぎて
スキマが無さすぎる…

ツメ①を「指の先っぽ」にくっつけるように
描いているので指全体がノッペリして見える…
(※手のポーズは指を前に突き出しているのに
その立体感がまったく出ていない…)

②みたく「指と指のスキマ」が無く
指の線画もまっすぐ単調に描くと
「ぬいぐるみ」のような手になるかも…

指は前方へ突き出しているので
①みたく「指先の面」が見えるように描くと
「指の厚み」がでて立体感もアップする!

手が前方に出ているので
手の「甲部分②」の間隔をせまく描くと
「手を前に出している感じ」が描ける!



手の線画①は「肉のふくらみ」や
「筋肉の線の強弱」の無い単調な線画なので
ノッペリしている…

②の「中指～小指」を全部描いたせいで
手全体が大きくなりすぎてしまっている…
(※特に薬指や小指は
隠れて見えない方が自然かも!)

ツメの線画は
中央部を飛ばす
といいかも!

指③はまっすぐのように見えるが
実はやんわりと「カーブしたりクビレている」
それが「絵の肉感や実在感」の表現につながる!

この手のポーズの角度では②のように
中指より下の指は隠れて見えないうように
描く方が自然かもしれない!
(※無理に全部の指を描こうとすると
デッサンが不自然になるので注意。)

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



④ アゴの面積

① 「口の横はば」が広すぎると顔の骨格が不自然に...

② アゴのスペース④が残りすぎかも...

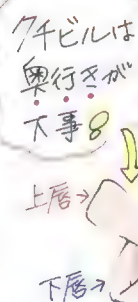
③ 口の形が四角形すぎるかも...



① 口の形は「ひし形」をイメージ

② 下の歯は描かない方が自然かも

③ 口を大きく開くと鼻の横はばも広くなる



クチビルは奥行きが下事

上唇

下唇



① 口のツルかく④が長方形すぎる...

② 奥のほっぺた⑤が前へ出すぎかも...

① 唇の口角④は「くの字」に

② 口を大きく開けると鼻ジワ⑤があると自然



上アングルのクチビル



① 口の中に立体感が無すぎかも...

② 口の線画が単調すぎるかも...

① 上唇ラインは「S字」になるように

② 下唇の角度⑥と上唇の角度⑦を合わせる

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



肩のライン(A)が直線でペタンコすぎる…
(肩がぺたっとなると体が薄っぺらく見える)

鎖骨の下部分(B)のスペースが狭すぎる…

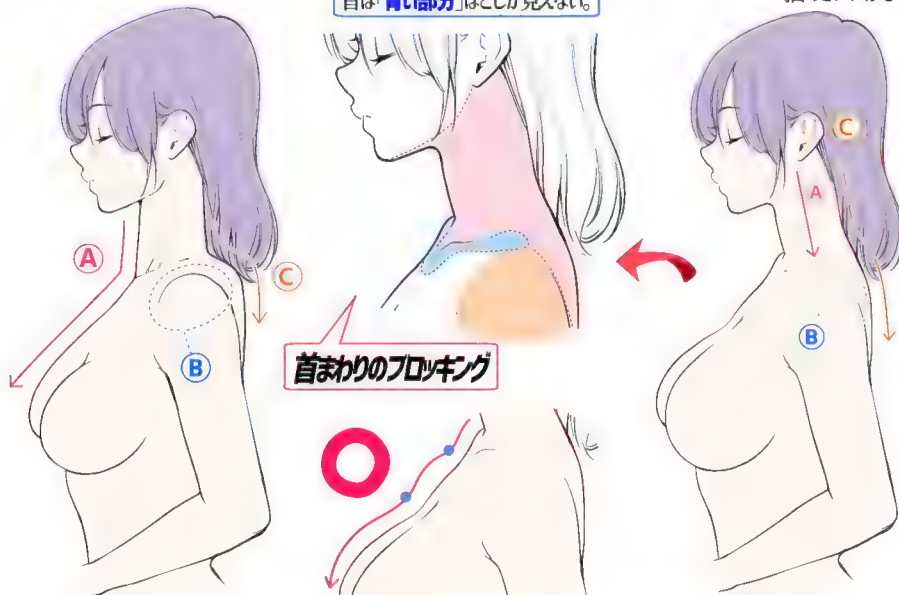
上から見ると「ひし形」になる!

上からアングル(アム視点)では
首は「青い部分」ほどしか見えない。

上から見た「肩の角度(A)」は
ナナメになるように描くと「体の丸み」が出る!

鎖骨(B)は上から見ると「S字」に!

その延長線のまま「肩につながる」ように
描くといいかも!



胸の前面ライン(A)がフラットすぎるかも…

肩の上半分の線(B)は描かない方が自然かも!

背中中の線(C)がカクつとでっぱりすぎるかも…

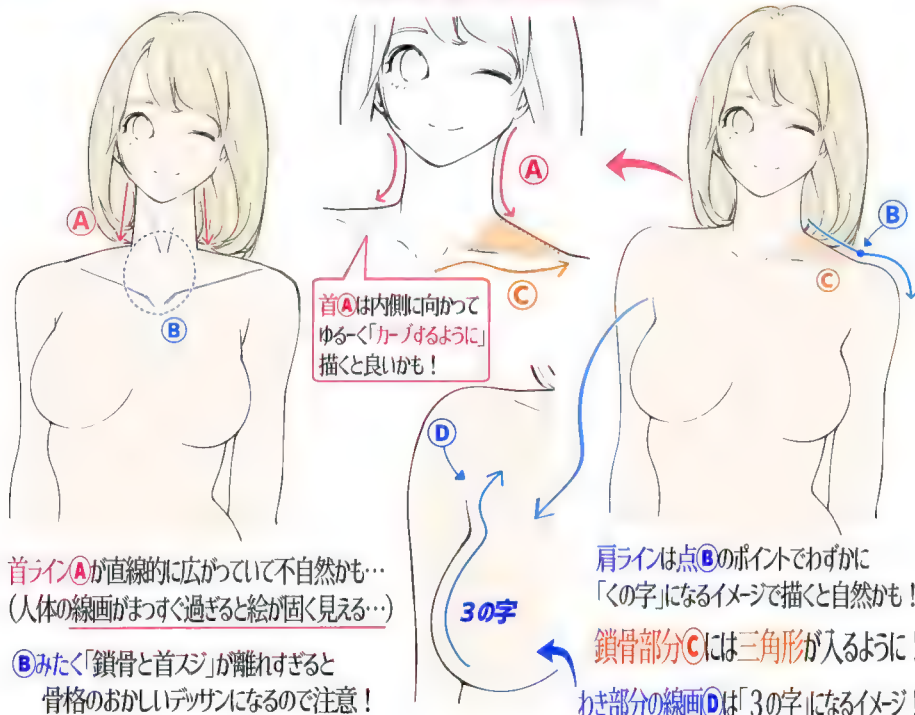
首まわりのブロック

胸の前面ラインはかすかに「ふくらみ」が
あるように描くと肉感がリアルでいいかも!

首(A)は前へ少し傾いている方が自然かも!

肩の線(B)はスーッと
「消える」ように描くと良いかも!

背中中のライン(C)はなるべく滑らかに!



首ライン(A)が直線的に広がっていて不自然かも…
(人体の線画がまっすぐ過ぎると絵が固く見える…)

②みたく「鎖骨と首スジ」が離れすぎると
骨格のおかしいデザインになるので注意!

首(A)は内側に向かって
ゆるく「カーブするように」
描くと良いかも!

肩ラインは点(B)のポイントでわずかに
「くの字」になるイメージで描くと自然かも!

鎖骨部分(C)には三角形が入るように!

わき部分の線画(D)は「3の字」になるイメージ!



親指のこの
爪(つめ)
の部分で
少しカクッと
させると
リアルな指に
なる!!

このポイントの
このポイント

同じ関節でも
中指の方が長いよ!!
ここが同じ長さにならな
ないように注意!!

こぶしの骨は
こんな風に
カーブの線上に
キチンと並べると
プロの絵に近づくよ!!

このポコッとした
出っばりを描くだけでも
手首が引きしまる!!

ココに
三角形のシリコン
みたいな袋(ぶくろ)が
入ってるイメージで描くと
立体感つかみやすいよ!!

女性の
こんな手を
描くときは
4本の指を
1つの大きな
三角形に
とらえて
描くと
美しい手
になります。

① ② ③ ④
④にくる線を
①の線より大めに
描く!!

手首のスジ
の線を
スーッと
消えるように
描いてみて
ください!!

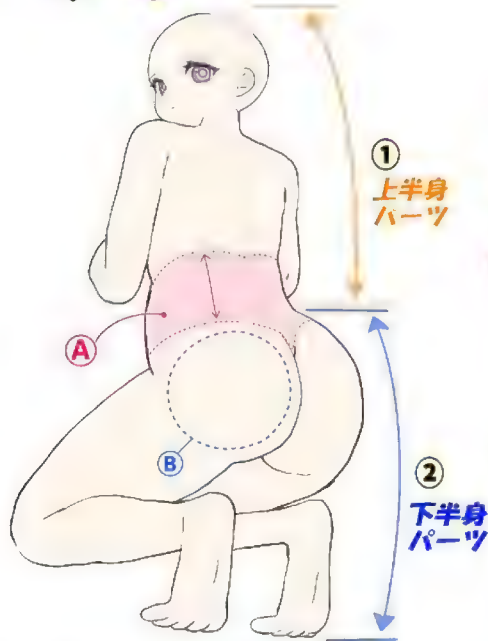
光が反射
するような部分
を飛ばす(描かない)
ことで立体感が
強調されます!!



× (ダメかも...)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



腹部(背中)のA面が見えすぎていると
「ポーズの奥行き感」が無くなる...

おしりの形Bが「まん丸」過ぎるかも...
※○例みたいに「少し楕円形」が良い。

下から見上げるアングル(構図)なのに
上半身が下半身と同じ長さ(大きさ)だと不自然...
※上半身は「もっと小さく描く」と良いかも！



下から見上げる「三角すい型」



上半身と下半身の
「大きさの比率」に注目!!

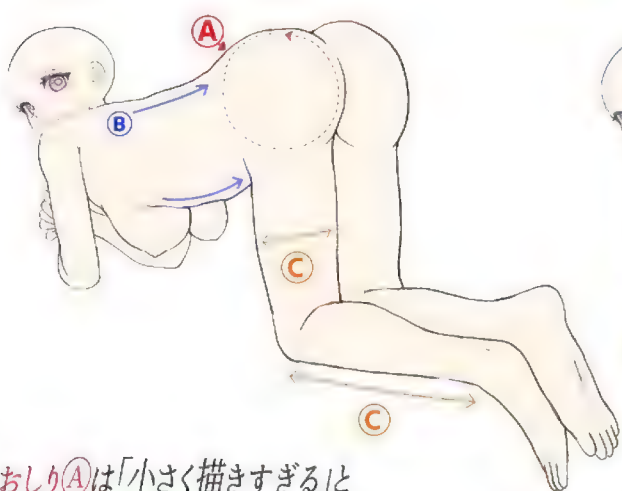


下から見「おしり構図」はAみたいにとにかく
オーバーなくらいおしりを大きく描いてみよう！

② B部分の背中ラインは「くの字」にくびれる！

※また腰パーツは「ほんの少しの面積」しか
見えないように描くのがポイント！

目線の近くのもの(おしり)は大きく！
目線から遠いモノ(あたま)は小さく描く！
これが全身ポーズを魅力的に描く遠近法



おしりAは「小さく描きすぎる」と
「遠近感の迫力」が出ない...
※またお尻が「まん丸過ぎる」と不自然かも！

胴体ラインBに「くびれ」が無さすぎる...
胸部と腹部を2ブロックに分けて考えると良い！

太ももCが体に対して「細いかも...」
足の長さCも体に対して「短いかも...」

※ここでいう「足が細い...短い...」という言葉は
「構図の遠近感」をバランス良く見せる意味の解説です。

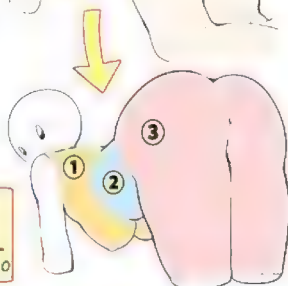


②の腹部(青い部分)は
おしりと胸の「つながり」

お尻の形Aは横向きになった「ハート型」

体のシルエットBは足&おしりに向かって
大きく広がるような三角形を意識して描く！

③みたいに上半身にいくほど体を小さく描き、
下半身ほど「おしりは大きく」
「足は長く」描くことが遠近感アップのコツ！

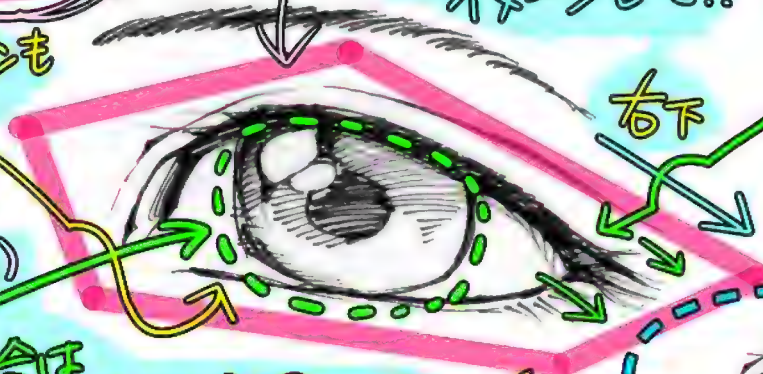




たれ目は
右下につぶれた
五角形を
イメージして!!

まつ毛も
つり目と逆に
+ + + 下へ
下げて描くと
たれ目をより印象
深くできます!!

下まぶたのラインも
しっかりタレさせ
ましょう!!



右下

This
eye

(特に女性キャラの)
* たれ目の場合は
「つり目よりも瞳の見える容量を多く」
することで目が大きく安心感のある
キャラに見えます。



Tareme

美しな髪のかき方(線画&カラー技法編)



線画

※仕上げに線画を少し太くして線の色を黒色から茶色に変更します。

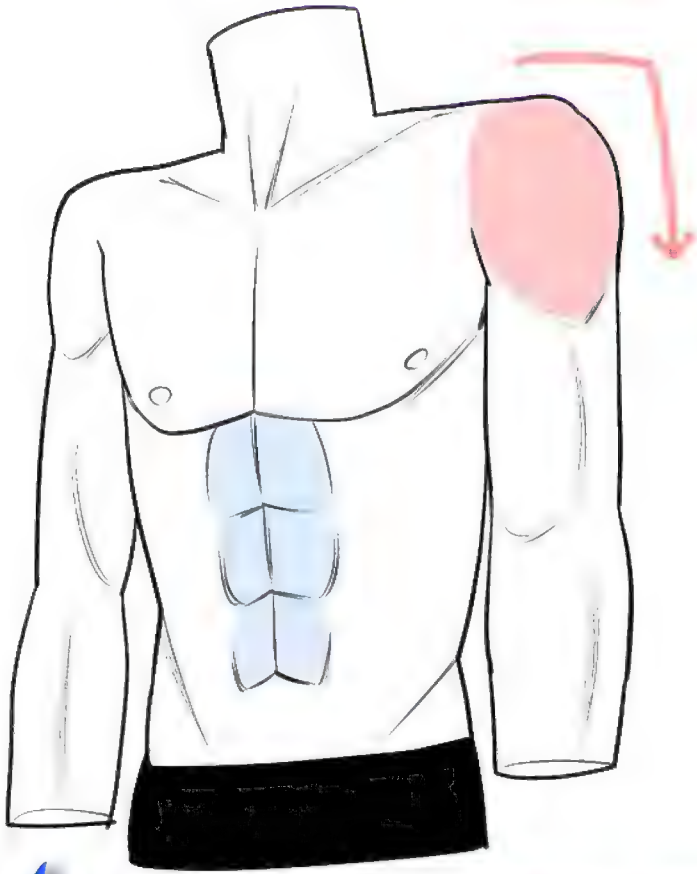


※変更する色はその線画内に塗った色味の濃い色を使うと自然になります!

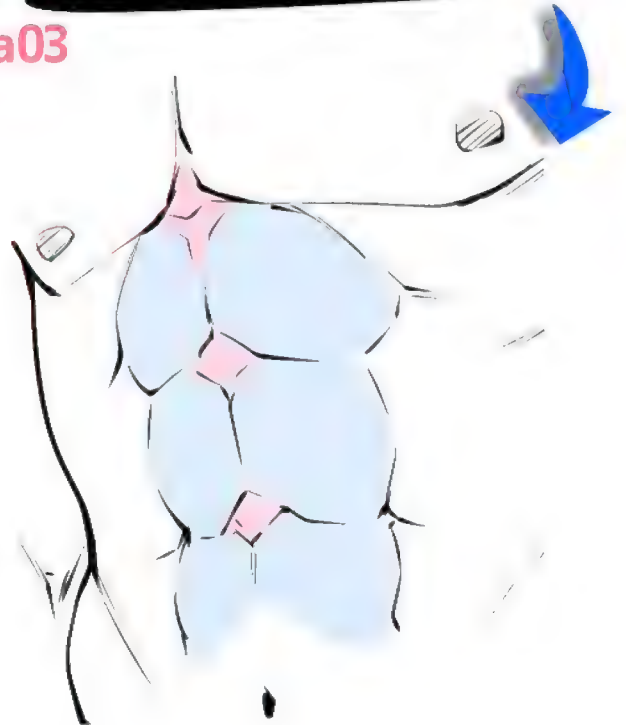
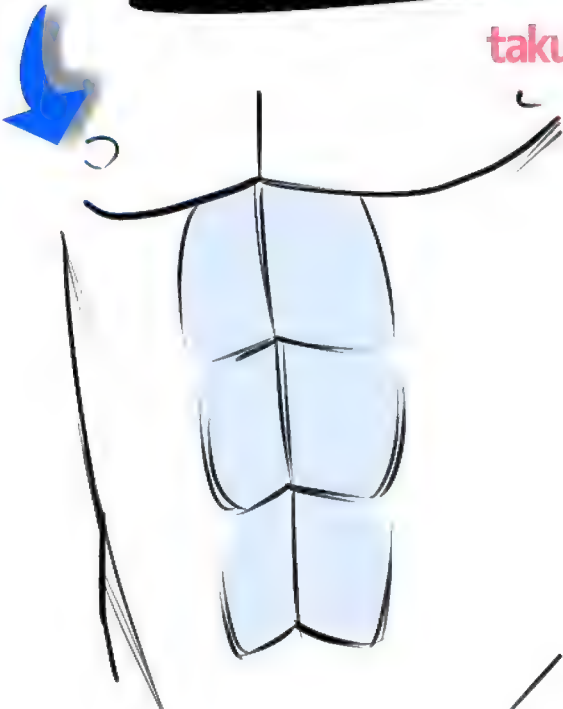
髪の毛の使用色→



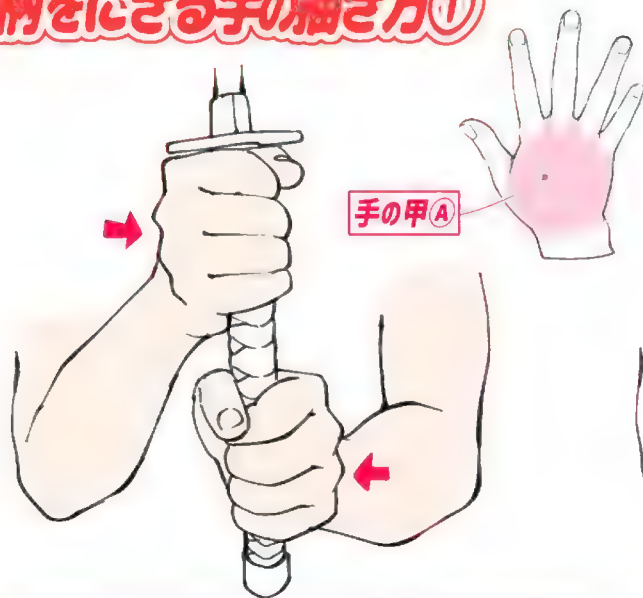
色塗り完成



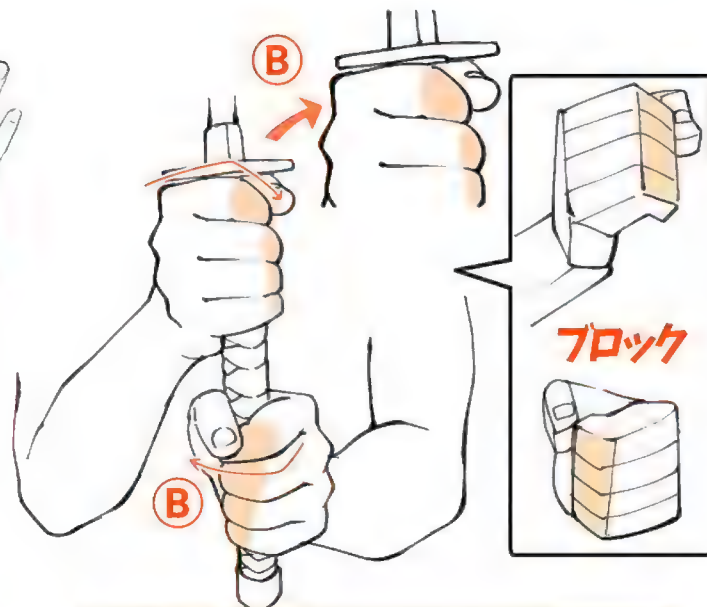
takuya_yoshimura03



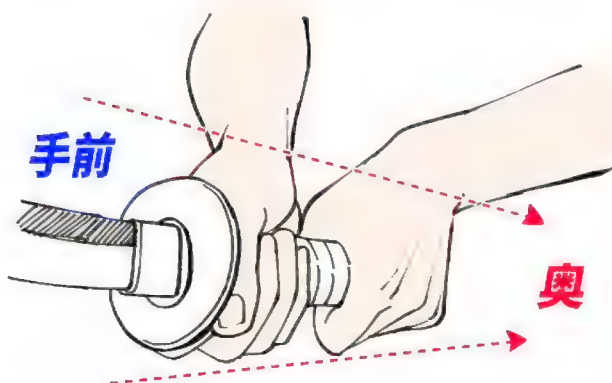
柄をにぎる手の描き方①



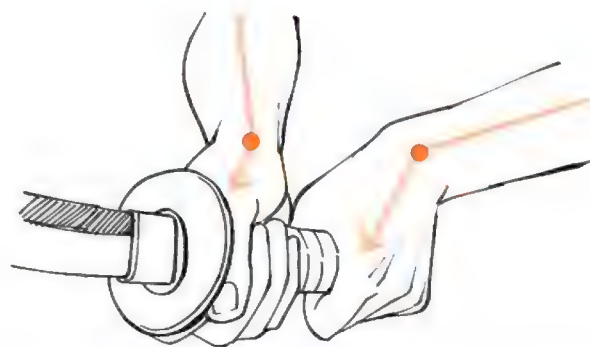
正面から見る構図では
「手の甲部分(A)」は見えない方が
自然に見えるかも！



人差し指(B)だけ少し「上に
突き出すように」描くと良いかも！
「指の曲がる角度」は
ブロックの立体面のように考える。



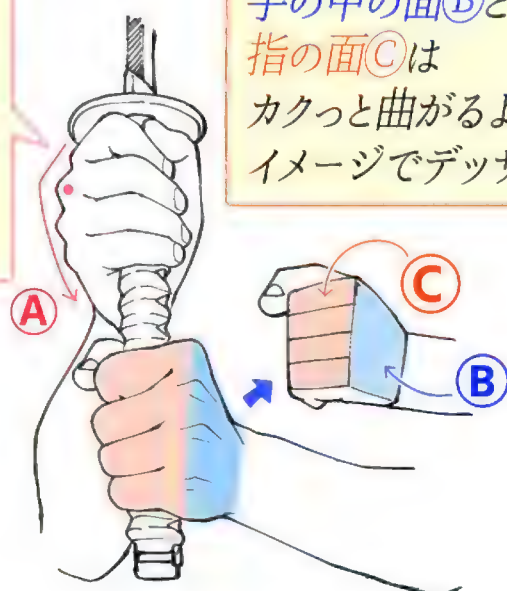
前に突き出す構図なので
手の大きさは「奥側へ行くほど」
「小さめ」に見えるように描くと良いかも！



手首は「くの字」に
曲がっている方が
自然な「にぎり方」に見えやすい！



上の手の「にぎり方」は
ひし形になるように描き、
こぶしの骨(A)は
「中指」が
1番高くなるイメージ！



手の甲の面(B)と
指の面(C)は
カクッと曲がるような
イメージでデッサンする

《髪の方角性と自然な髪型のコツ》

完成イラスト

毛束は**交差**させるのがポイント！



毛束の落ちる方向に違いはあっても
頭の丸みに合わせた毛束を描くことが重要！

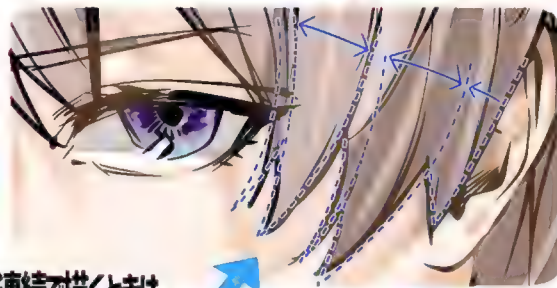


毛束の根元は**少し**浮かせるのがポイント！
浮かせると髪にボリュームがでて
「髪の重なり」に立体感が出る！

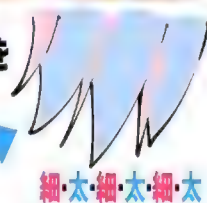
細かい毛先もよく見ると
毛先の曲がる方向性が少し
ばらける方が自然でかっこいいかも！



前髪の下は**三角形**ができるイメージで
毛先をトゲトゲに描くと分かりやすいかも！
(※このとき三角形の大きさはランダムにすると自然)



毛先を連続で描くときは
「毛束の太さ」を一定にせず、**太い束・細い束**を
おりませるのがポイント！



こんな髪型になってない??

下手に見えるかもしれない「**ダメかもな髪**の毛」



毛流れがまっすぐ過ぎて
髪の柔らかさが感じられない...



顔と頭の比率が不自然...
毛の長さ統一感が無い...



髪の割合が短く顔がデカく見える...
髪型のテザンがとれていない...

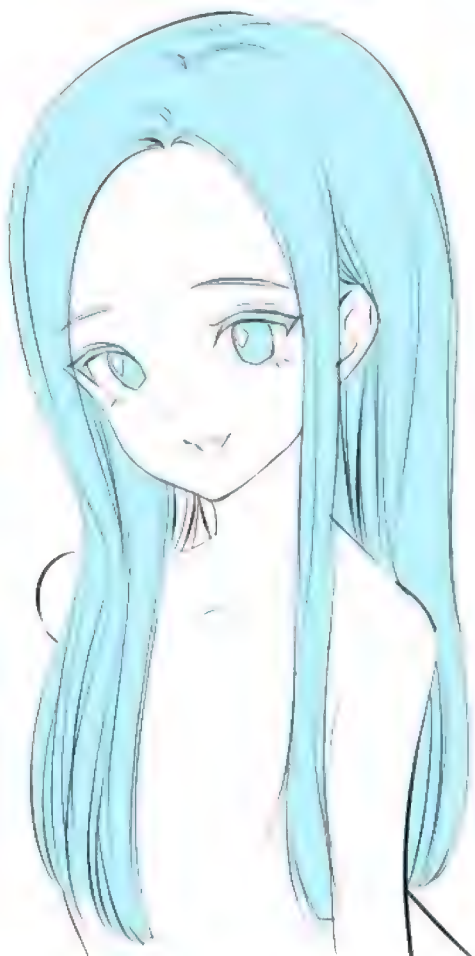
ミディアム髪



ショート髪



ロング髪



アツプ結い髪



7

毛髪をSHAPING



⑦雲のアウトラインが滑らかすぎるので
細かい「モコモコ形状」にしていく。

8



雲の底はボヤーンとした感じの方がリアルかも。

⑧雲のブロック1個1個の中に
細かいモコモコを足して完成！

着物の描き方

帯揚げ (おびあげ)

半衿 (はんえり)

帯締め (おびじめ)

衿 (えり)

身ハワ口 (みかわぐち)
・脇の下の空いている部分のこと。

おはしより
・帯の下に入っている部分。
(6~8 cmくらい)

袖口 (そでぐち)

袂 (たもと)

A

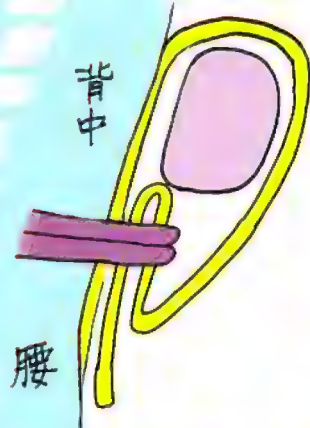
衿線 (おみせん)

帯の下から真下へ一直線に走っている線 (A地点と上下の衿線がつかえるように着付けると美しく見える)

首とえりのスキマを
着物の絶対領域
という!!

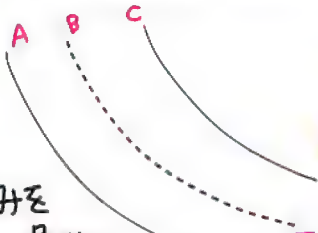
ここをしっかりと空けると
色気のある
着姿に
なります!!

体の軸を
S字に
すると
ピンと
背すじの
はった
美しい
着姿に
なります!!



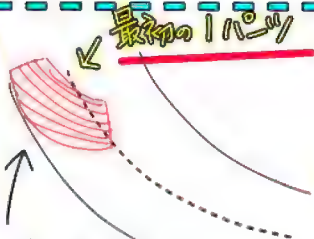
おび
帯を横から見た断面図

①



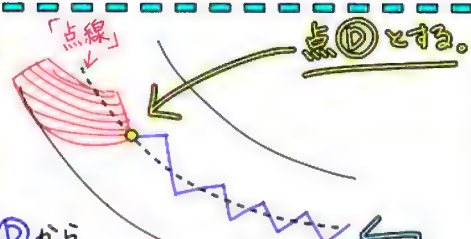
3つあみを
作りたい場所に
3本の線「A.B.C」を
書きます。(中央の線は「点線」)

②



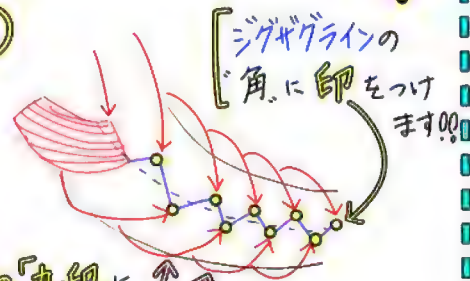
まず1個だけ
3つあみの最初の1パーツだけ
描きます。
こんな形
(大体でOK)

③



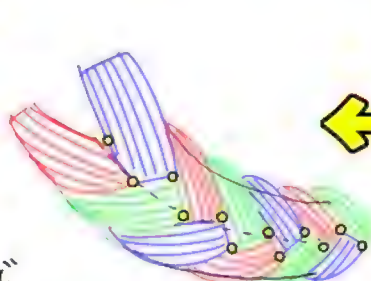
点④から
中央の点線に
そうように、ジグザグの線を描きます。
(ジグザグ線はキレイに書きましょう!!)

④



その「丸印」に
向かって赤線の
ように
線を引いていきます!!

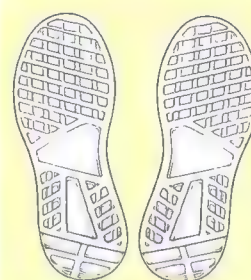
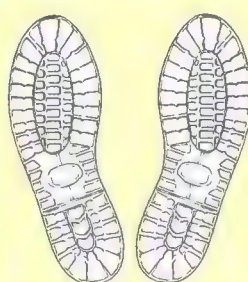
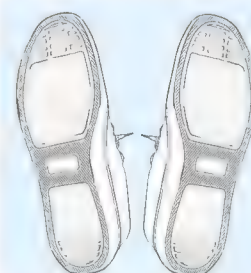
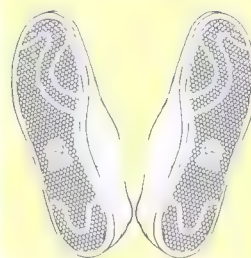
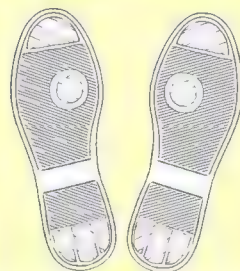
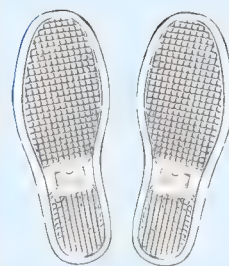
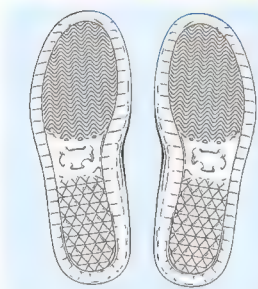
⑤



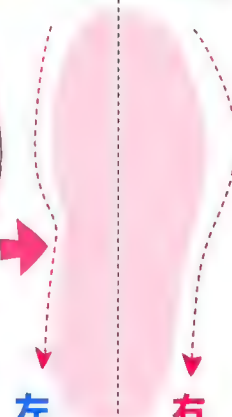
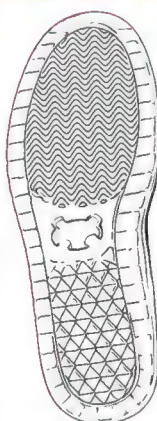
④で
3つあみのライン(りんかく)が
完成したので、あとは髪線(質感)
をプラスしたら 完成!!



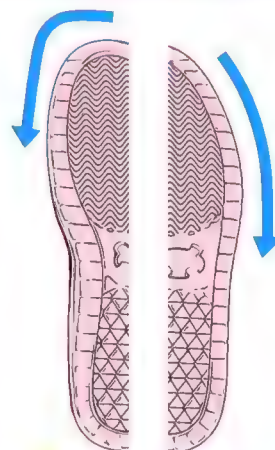
《スニーカーの裏デザイン》



【クツ裏の形の注意点】



※クツ裏のシルエットは
左右対称にならないように注意！



クツ裏を半分に割ると
左右の形が全く違うことが分かる！

①

おでこの
スキマから
髪の生え際を
見えるようにする
!!



②

後ろのキャップの
ツバのラインを
山なりにするように
(ほうしっぽさが
でます!!)

ツバは
S字の形を
イメージ!!

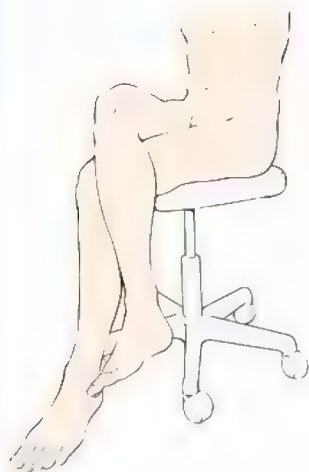
→ S字を描いて
からうら面を
つくとカマツ
!!

キャップの前方を
後ろより高くすると
カッコよ..バランスに!!



イスの足組みポーズ練習表

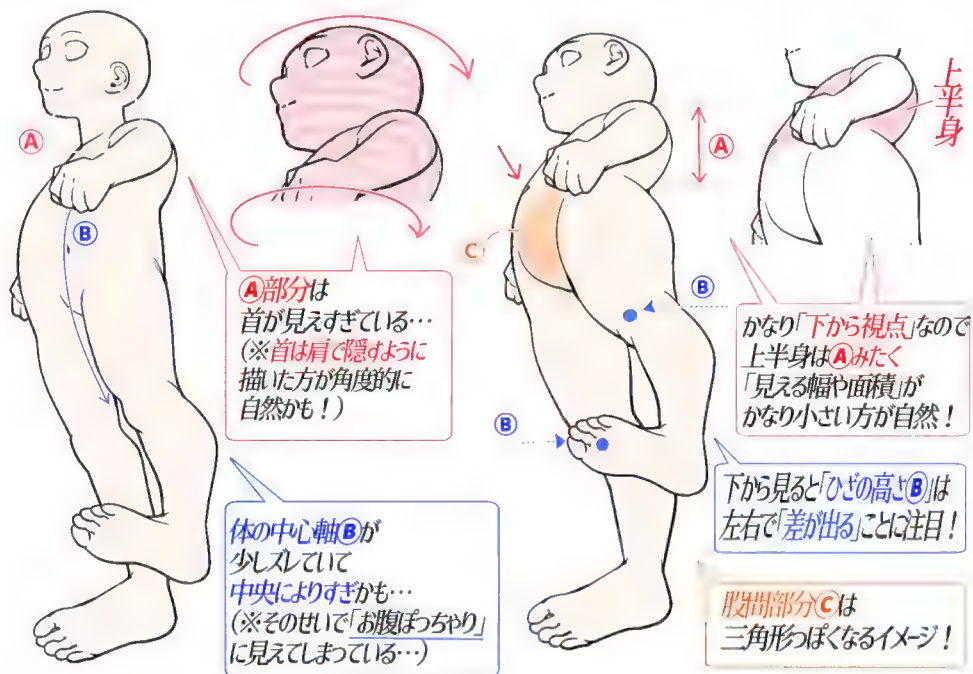
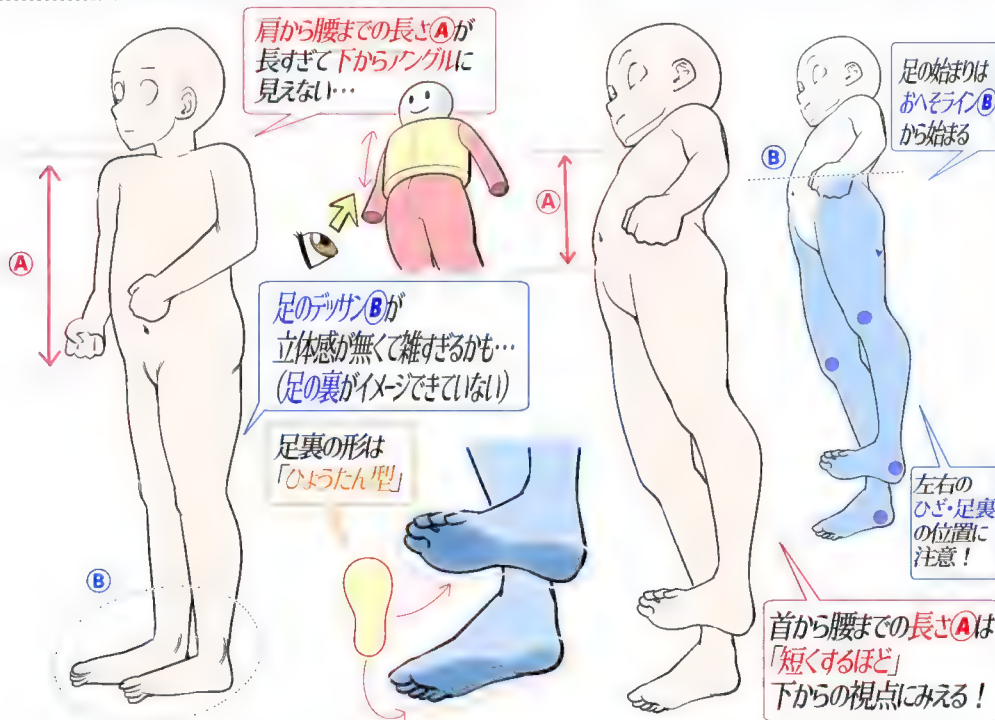
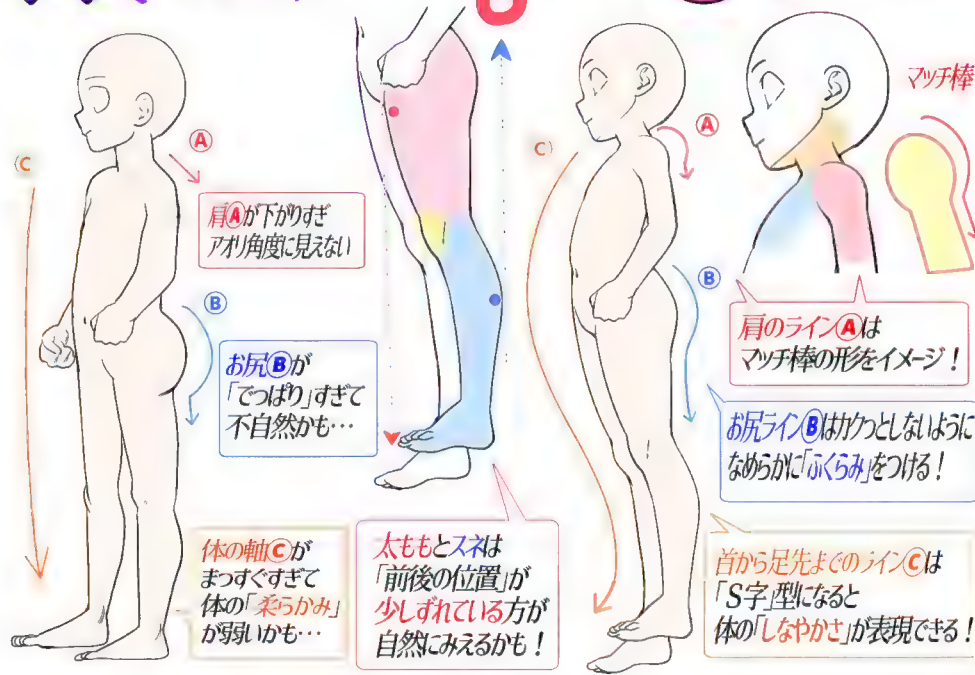
模写素材はPIXIVBOOTHで販売している「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の
「ラフ描きペンで下書き」「しっとりペンで清書のペン入れ」を併せて作っています！



※練習目的にのみ使用できます。模写の商用利用は許可しておりませんのでご注意ください。

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



✕ (ダメかも...)

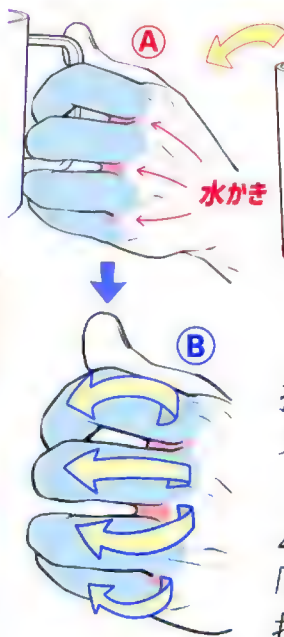
「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



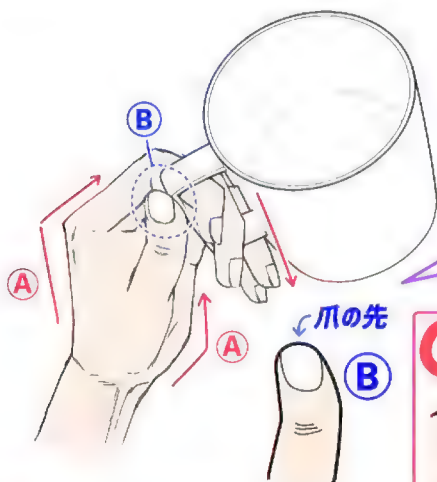
4本指の方向性①が同じ向きすぎると
「手の立体感」がなくなりやすい...

親指の曲がる角度②は3つのブロックに
分かれているイメージで描くと良いかも！



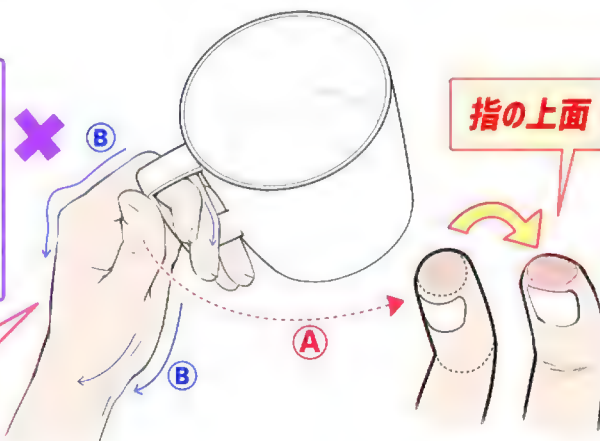
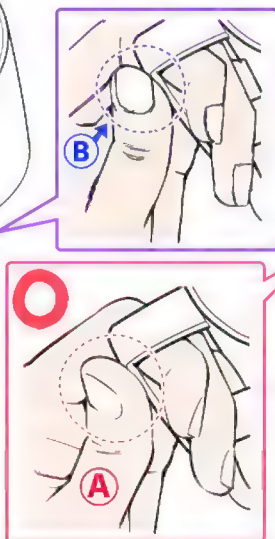
指と指のスキマ①に「水かき」が
見えるように描くと立体感アップする！

4本指は②みたいに
「球体をつかむ」ような
指のカーブで描くと良いかも！



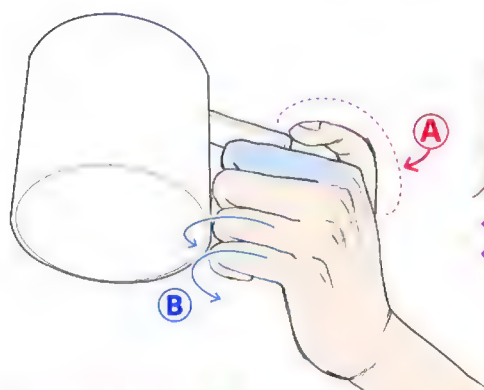
線画①が全体的にカクカクして
絵が固く、薄っぺらく見えてしまう...

②みたいに「指の先まで」爪を描いてしまうと
「指先の厚み」が感じられないかも...



「指を上から見る角度①」では
「指の上面(腹)」が見えるように描く！

②みたいに1本1本の線画に
「自然な丸み」を出すように描く！



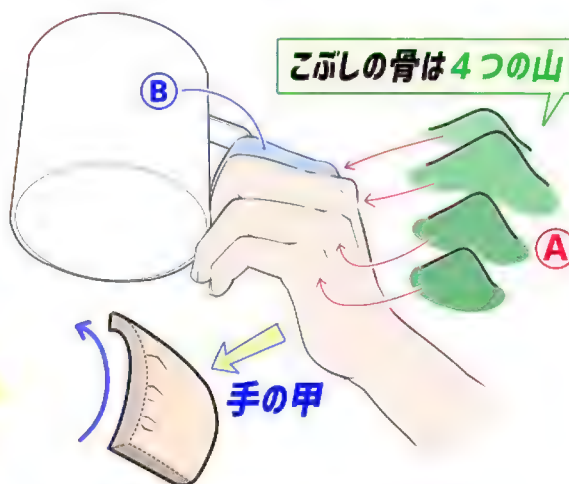
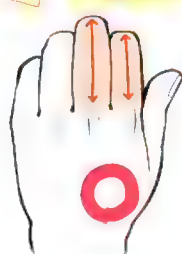
「下から見る手の角度」なので
親指①は見えない方が自然かも...

②の2本指まで曲げてしまうと
カップを支える指が無いので不自然...

人差し指③が中指と「同じ長さ」に
なっているので不自然かも...



中指が1番長い



こぶしの骨は4つの山

こぶしの4つの骨①は「4つの山が
連なっている」イメージ！(中指が1番大きい)

手の甲は「少しカーブしている」ので
②の人差し指は見える面積が小さくなる！

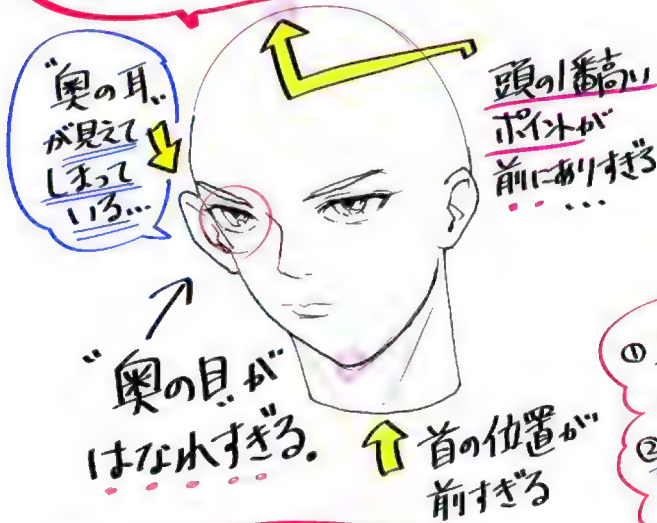


ダメ

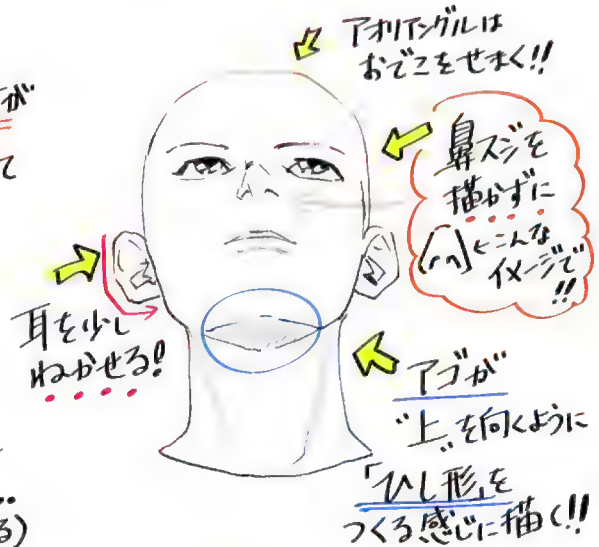
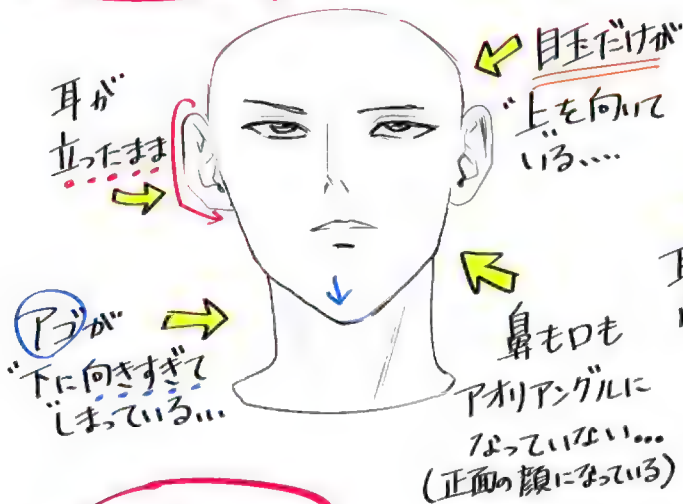


良い

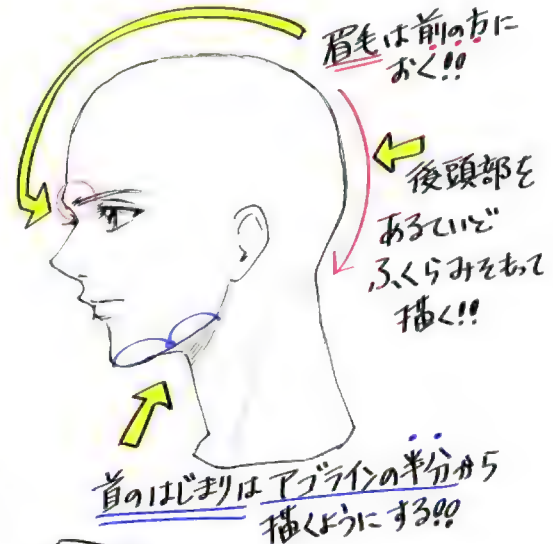
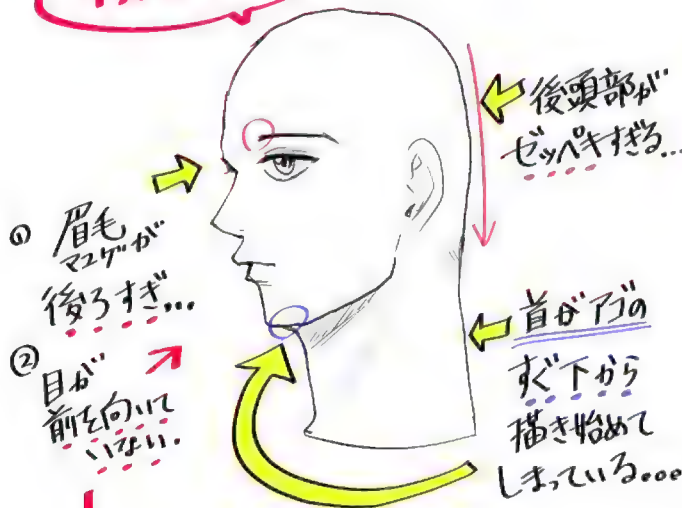
ナメアングル



アリアングル(下から)



横アングル



正しくは→



← 目は2Dな感じ!!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

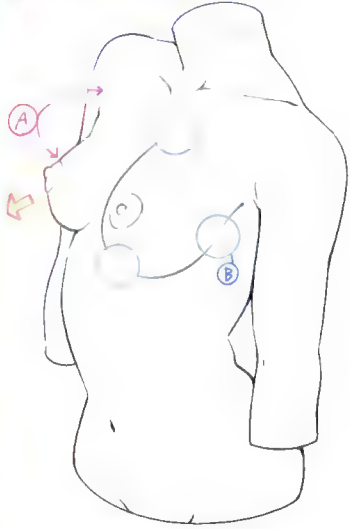
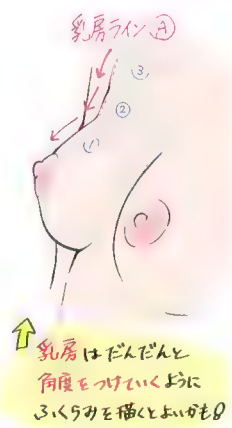
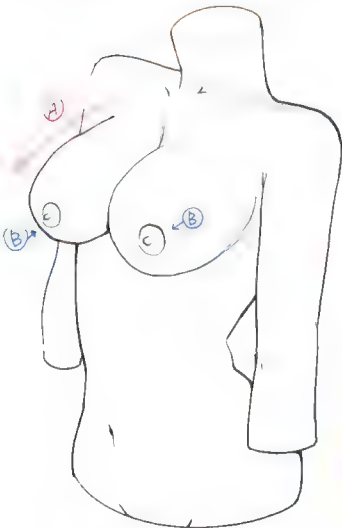
下から見上げた胸



- ① 胸(A)が風船っぽくなりすぎかも...
- ② 胴体の中心軸(B)と胸の中心軸(C)がズレてしまっているのが不自然かも...

- ① 乳房は(A)あたりで上面はまっすぐ、下面は重カで少しタプッとさせる
- ② アオリ(下から見上げる視点)なので鎖骨の下(面B)は見えな方が自然

上から見下ろす胸



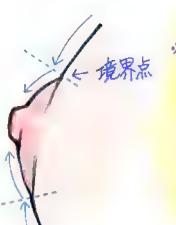
- ① 乳房ライン(A)がまっすぐすぎて胴体の絵と上しくなじんでないかも...
- ② 乳首の位置(B)が少し不自然かも... (右側の○パターンと比較してみよう)

- ① 乳房ライン(A)は3段に分けると自然かも
- ② (B)部分のように線画をスーッと消えるように飛ばすと光が当たっているような立体感がでる

ナナメ後方から見た胸



- ① 乳房(A)を上下に分けたときに上と下が同じすぎる...
- ② 胸下の(B)ラインがまっすぐなので女性の柔かいラインが弱くなるかも...



※乳房(肌色部)と乳輪(ピンク部)の境界で少し角度を変えたりリアルかも

- ① 乳房の(A)部分を白く飛ばすと立体感アップ
- ② (B)のようにくねりを出そう

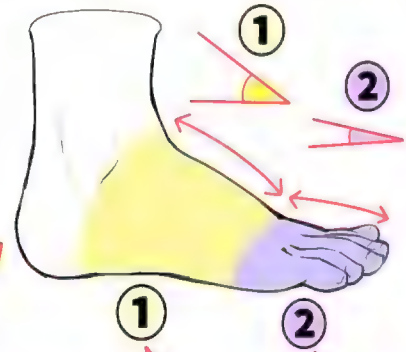


足の描き方「図解⑤」

肌色→

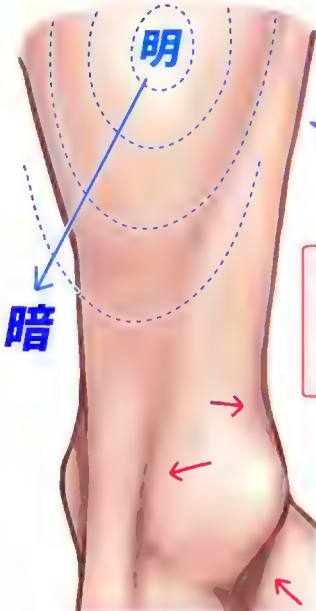


遠近感が
大切！



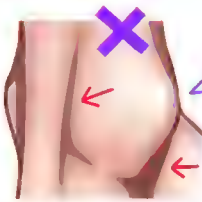
足の甲は前と後ろで
「角度」が変わる！

後ろから見る足では
つま先部分は短く見える！

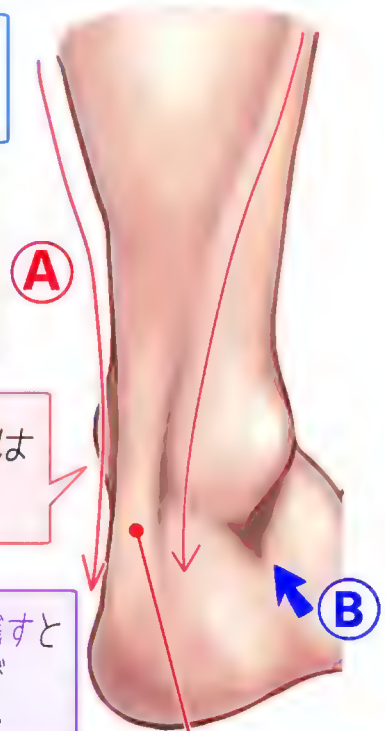


ふくらはぎは
「放射状」に明暗の
グラデーションを塗る！

ふくらはぎとアキレス腱は
つながっている！

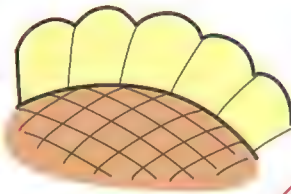


影はハッキリ残すと
リアルさが
半減する...



アキレス腱

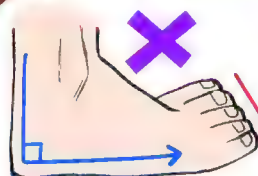
足指は「花びら」
をイメージする



指の並び①は
指先も付け根も
カーブ線上に合わせる！



足のりんかく線②は
「やわらかな曲線」

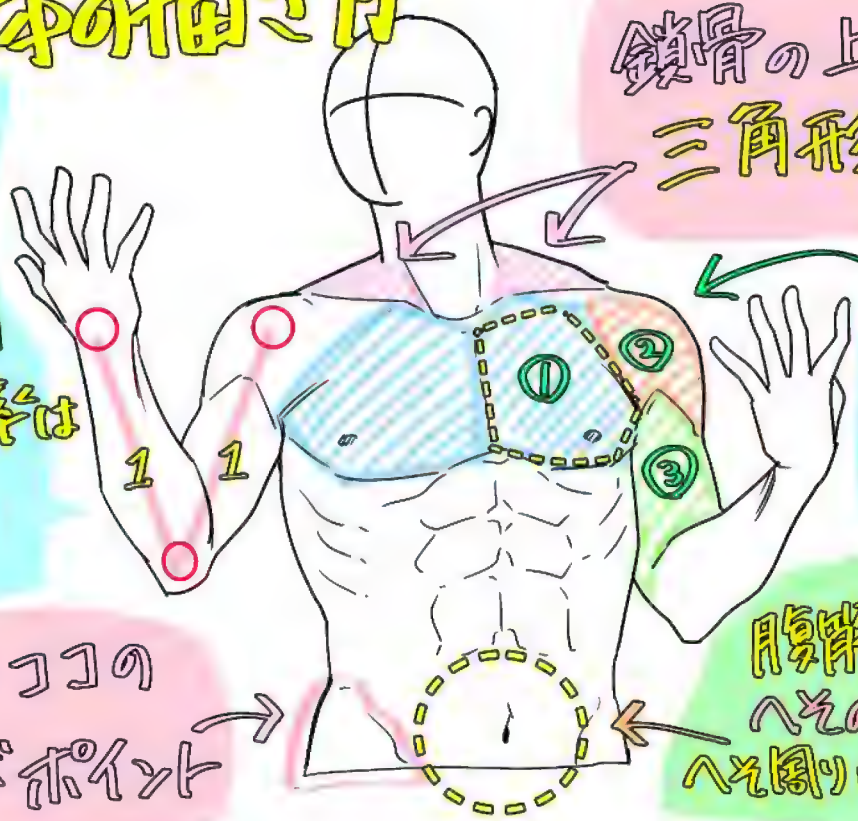


かかとが
直角になりすぎない
ように注意！

③部分に「山の形の影」を足すと、足の筋肉感がアップ！

② 身体の描き方

肩〜ヒジと
ヒジ〜手首
の長さの比率は
 $1 : 1$



鎖骨の上の筋肉は
三角形をイメージ

①.②.③の
筋肉のなぞ目をおぼえろ!!

腰のフコの
筋肉がポイント

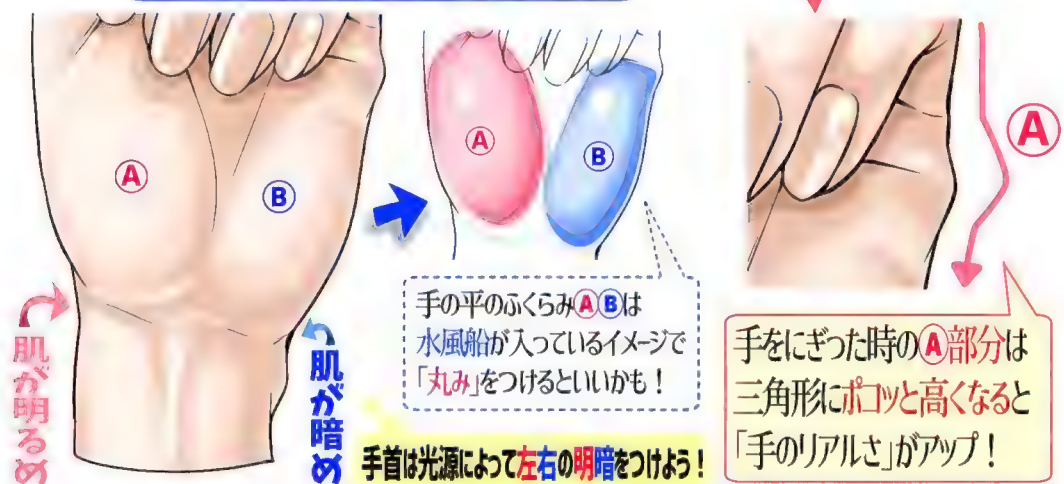
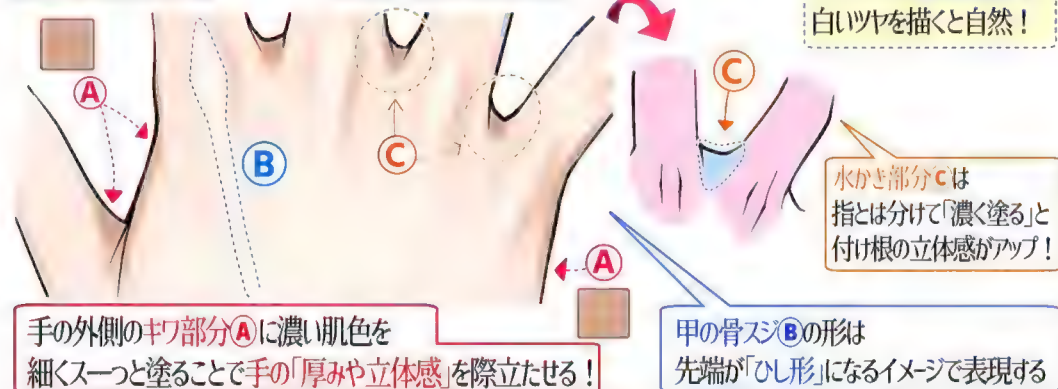
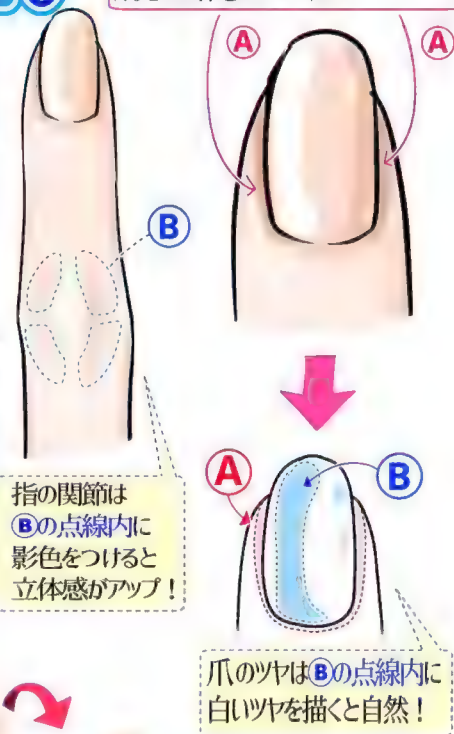
肋骨の6パックは
へその上で終わり
へそ周りは逆にスッパリしてる

女性のツヤのある手とツメの塗り方①

【肌色を塗り重ねるコツ】



ツメの外側ライン①にひとすじ影をつけると
爪先の立体感がアップする！



× (ダメかも...)

○ (良い!)



① シワが多すぎて
立体感を崩してる...

② 肩組みポーズでは
少し肩を下げた方が
いいかも!

③ こぶしを置く「位置」
が不自然すぎる...



① シワの「太さ」を
細めにとすると
「スーツのしなやかさ」が
アップ!

② A みたに「手を置いた
位置」からシワが
でる!

B の空白も残す。
(スペース)

③ 体の中心ラインをスーツと合わせる
(ネクタイ)



① 「肩はば」が
広がりすぎて
横アングルに見えない...

② 腕を全部
見せようとすると
A の「ひじ下」が長すぎに...

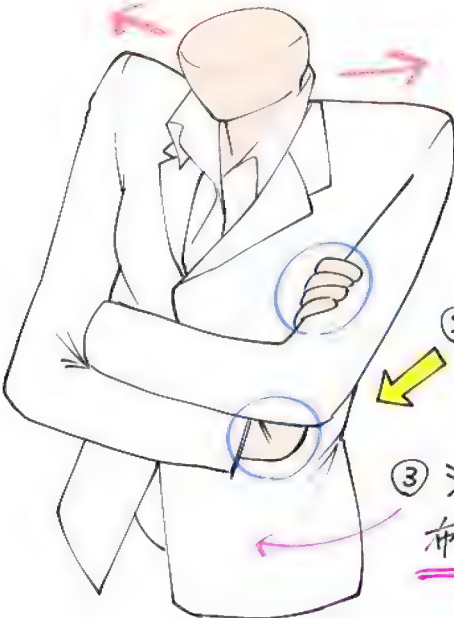
③ 奥のウデが見えすぎて
いる... (ウデの面積に注意!)



① 横アングルでは
「肩はば」を短めに!

② B の「長さ」を
短くすると
横アングルに見えやすい

③ リンかくは「太め」
シワは「細め」の線で
描くと絵のメリハリが
でます!



① 肩が上に
上がりすぎてる

② 手の関節が
おかしい...

③ シワが少なすぎると
布感(衣服感)が出ない..



① 肩はウデを前に
出している分、
「弓」のように
しなるイメージ!

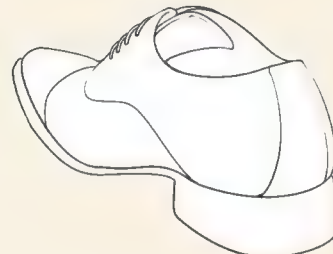
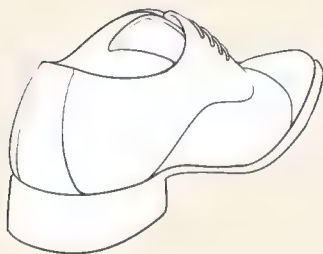
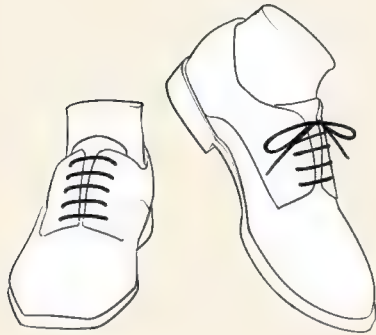
② A のウデが
「かくれている部分」も
想像しながら描く!!

③ シワが生まれるのは
「体(ウデ)が折り曲がる部分」
「圧力がかかる部分」である!

この絵では、
つまり「肩」「ひじ」「ウデがのしかかる部分」!

革靴の線画「練習用パターン素材」

※塗り練習や線画のトレース練習に
お使いください。





(ダメかも..)



(良い!)



真横から見た手

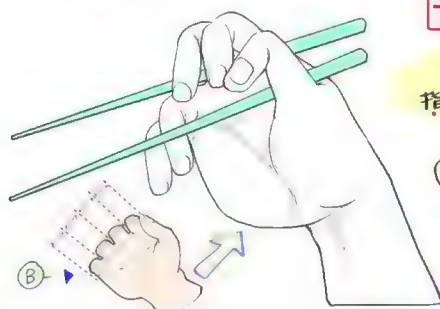
※おしを
にぎっている

- ① にぎる線を意識しすぎて4本指(A)が横にならず... (おしはにぎるよりも指で支えるものとイメージしよう)
- ② 親指(B)の曲がり方が不自然かも...



※おしを
支えている

- ① おし(A)は親・人指し・中指の3本で、おし(B)は薬・小指の2本で支えるように
- ② 親指(C)は上・下のおしの両方に支えるように



下から見上げる手

※下から見る
指の見える方が重要

下アングルでは
指の腹が多く
見えるのが自然

- ① 指はむりに曲げようとしてよい... (おしを支えるように支えるだけ)
- ② (B)のように4本指の間隔を均等にしないと手全体のバランスがおかしくなる...



おしは
無い状態

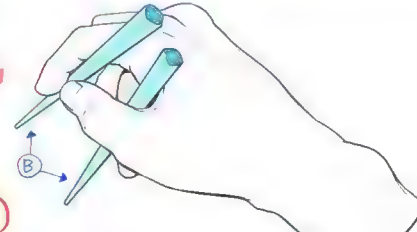
- ① (A)みたに「3ブロック」に分けて考えるとよいかも
- ② 薬指・小指は指先が少し曲がるので「ツメの見える方」に注目しよう (半月Dっぽいと自然)



※こんな曲がり方をすると
指が折れるかも...

- ① 親・人指し・中指の曲がり方が不自然...
- ② フカン(上から見下ろす視点)なのに、おしや手の見え方に遠近感が無い...

少し上から見下ろす手



- ① (A)のように手前→奥へ向かってせまく細く指を描くことで線の奥行きが遠近感がアップする
- ② おし(B)も同じく、上から下へ向かって細くせまく描くことでフカンに見えてくれる



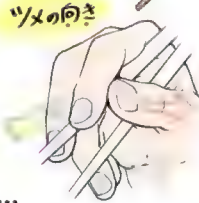
ナナメ前から見た手

※直角になつていて
立体感ない



※2面あるので
立体感がバッチリ

- ① 4本指の線が単調かも... 理由 (A) どの指の関節(1)と(2)の部分しか見えていないから
- ② 細かいことだが、おしの頂上部(B)の見え方がズバリになっていてノッパリ...



- ① 親指(A)とその他の指ではツメの向き方向が違ふことをおぼえておこう
親指のツメは右向き
その他のツメはほぼ正面向き

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① 正面アングル(A)では「かかと部分」は見えない方が自然かも
- ② つま先(B)のとがらせすぎは不自然かも...
- ③ 厚底ソール(C)の接地面の角度と見え方が変かも...



- ① 正面アングル(A)は長方形が自然
- ② 生地を重ねる部分(B)に「影バタ」
- ③ 厚底(C)は「足の前方とタテ軸、ヨコ軸をそろえるように描くとキレイに」



- ① (A)のシワは線がゴチャッて汚くみえる...
- ② つま先(B)が地面にピッタリしすぎかも...
- ③ 厚底(C)の形が平行すぎるかも...



- ① シワ(A)はスッと消えるような線に
- ② (B)部分はフックリ折れてシワができる
- ③ 厚底(C)は下向きにすぼまる形が綺麗かも



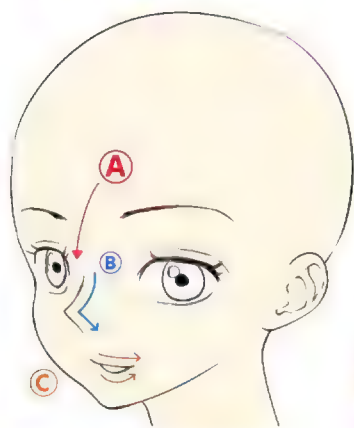
- ① (A)部分は「ひもや生地」を重ねるのに「影」が無さすぎる...
- ② (B)のジッパーは線の太さが同じすぎかも...
- ③ 足裏ライン(C)が平坦(真すぐ)すぎるかも...



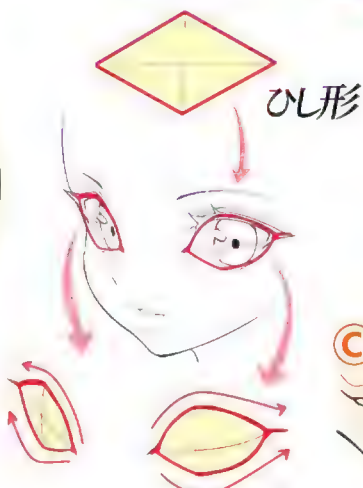
- ① (A)部分に影を入れると立体感アップ
- ② ジッパー(B)の線は強弱をつけよう
- ③ (C)のラインは「S字」にすると綺麗かも

✕ (ダメかも..)

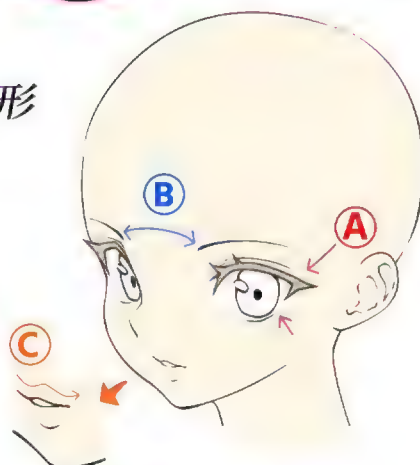
○ (良い!)



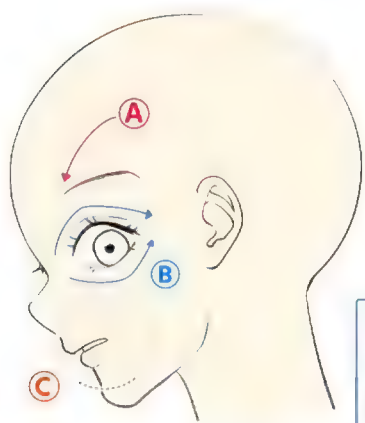
奥の目と鼻の間Aにスキマが空きすぎかも…
鼻Bをとがらせすぎると男性っぽくなる…
口の線Cが単調で「柔らかみ」が無いかも…



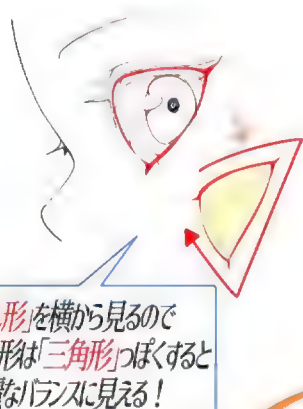
目のシルエットは基本
丸みのある「ひし形」を
イメージするといいかも!



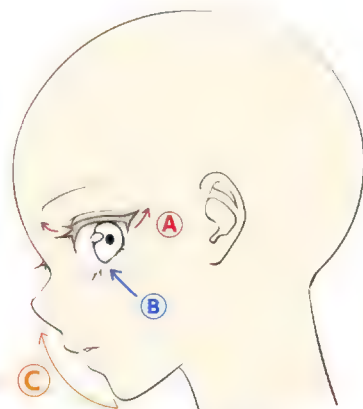
まぶたの線画Aは「上は太く」
「下まぶたは細く」描くと綺麗な目元になる!
眉の間隔Bは「広め」の方が可愛く見える!
口ラインCは「S字」っぽく描くと「柔らかさ」が出る!



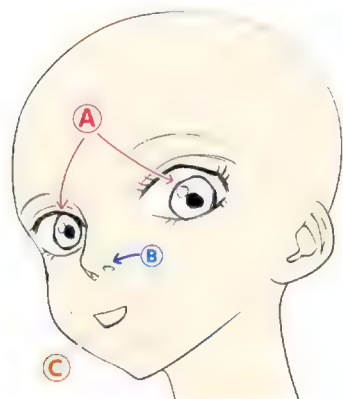
眉頭Aが後ろすぎて不自然かも…
横アングルの目Bが「アーモンド形」なのは不自然…
口ラインCが棒線すぎて立体感が無い…



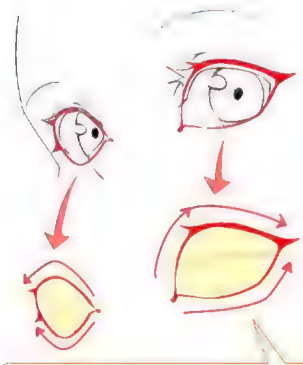
「ひし形」を横から見るので
目の形は「三角形」っぽくすると
綺麗なバランスに見える!



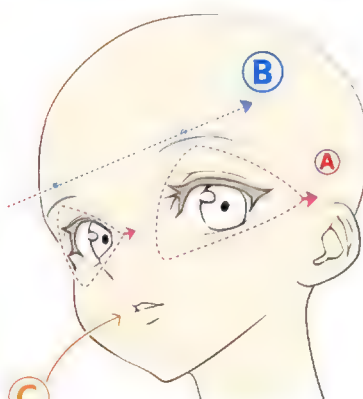
まつ毛Aは中間に描かず左右の端に描くと良いかも!
下まぶたの線Bははつきり描きすぎない!
横から見た口のラインCは
「3つの手順」で描くと立体感が出やすい!



左右の「瞳の高さA」がズレているので
「目の焦点」が不自然に見える…
美少女の顔で鼻の穴Bをリアルに描くと
顔がゴツク見え、可愛くなくなるので注意!
「口の位置C」を前に描きすぎると口が出っ張って
見えるので、口の位置に注意しよう!



目の基本形「ひし形」が
「顔の角度」によってどう見えるか。
を意識して目のデザインを描こう!

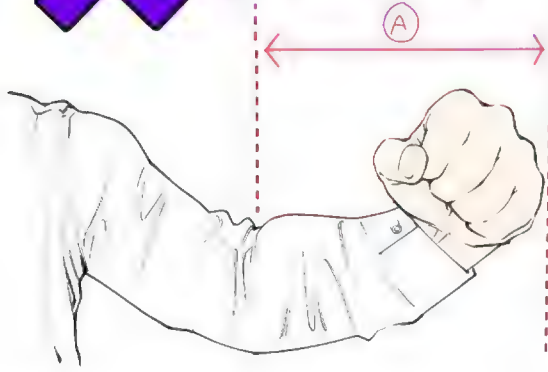


ナナメ角度から見る「目のカタチA」は
「三角形」っぽく見えやすい!
眉毛は顔の傾きB(パース)に合わせて描く!
口の位置Cは「鼻の頭より」も
前へ出過ぎないように配置する!



「鼻と口の中心」が
そろうように意識する!

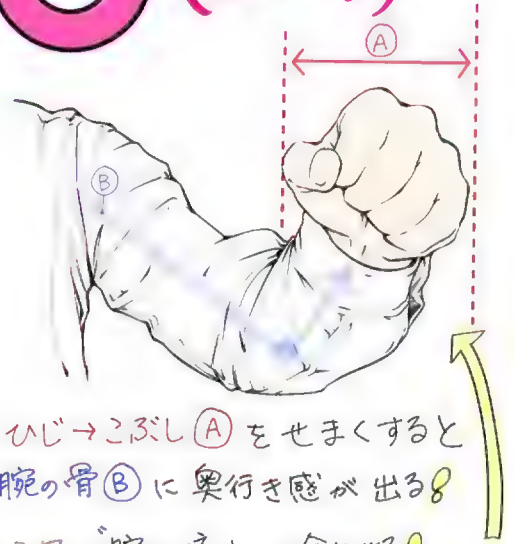
✕ (ダメかも..)



① (A)の長さが長すぎるかも...

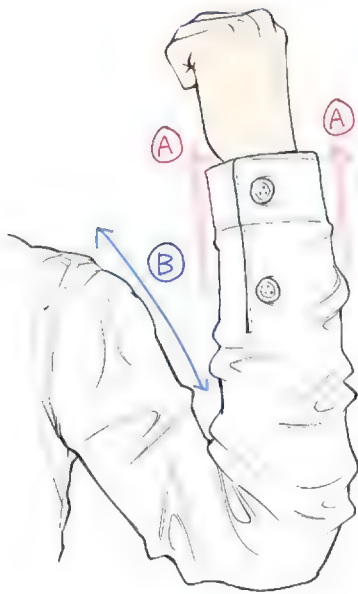
② 腕シワ(B)が「腕の丸み」に合っていない...

○ (良い!)



① ひじ→こぶし(A)をせまくすると腕の骨(B)に奥行き感が出る!

② シワは腕の流れに合わせる!



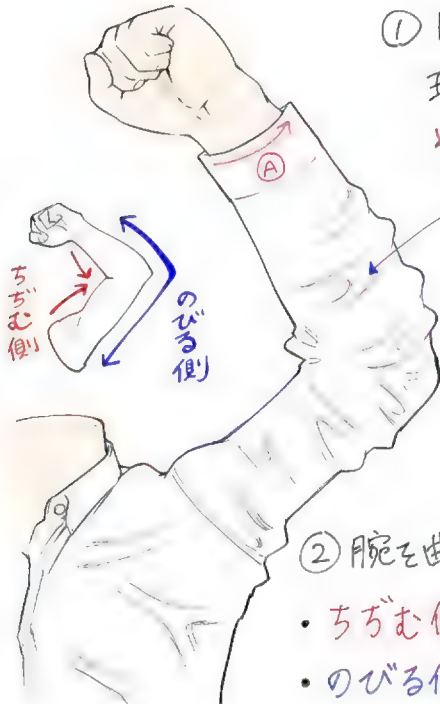
① 手首のシルエット(A)が平行すぎる...

② 二の腕(B)を見せすぎると腕が不自然に長く見えてしまう...



① そでの重なり(A)は直線にしすぎずに布っぽくゆらめく様に!

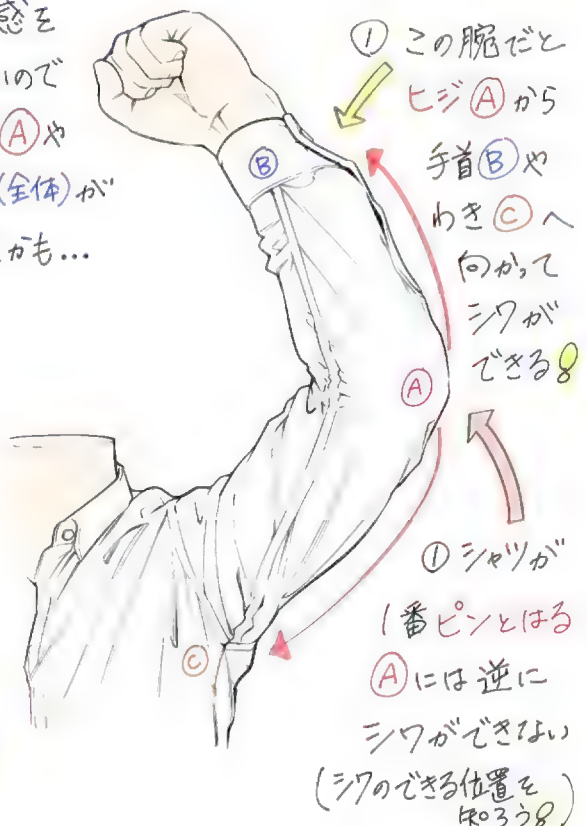
② 腕と腕の重なり(B)をイメージして描くと自然!



① 腕の立体感を理解していないのでそでの曲がり(A)やうでのシワ(全体)が不自然かも...

② 腕を曲げた時
・ちぢむ側(B)
・のびる側(C)
がシワに関係する!

(※腕がちぢむとシワはどうなるか?)



① この腕だとヒジ(A)から手首(B)やわき(C)へ向かってシワがでる!

① シャツが1番ピンとはる(A)には逆にシワがでない(シワのできる位置を知らう!)

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① ①のワキを開きすぎると、ウデが重力で
疲れるため長時間の読書には不自然かも...

① ワキをしめ、ヒジ①を横腹に
くっつけると体に負担の少ないポーズに

② 指②が(片手)4本とも本の上に乗っていると
本がスベリやすく落ちてしまうかも... (持ち方は
人によります)

② 人指し指は本の上部を、中指・薬指
は本の下部を、小指は本の底面を
支えるように
描く



① 両手①がネコの手になっている...
(本を持ってるように見えないかも)

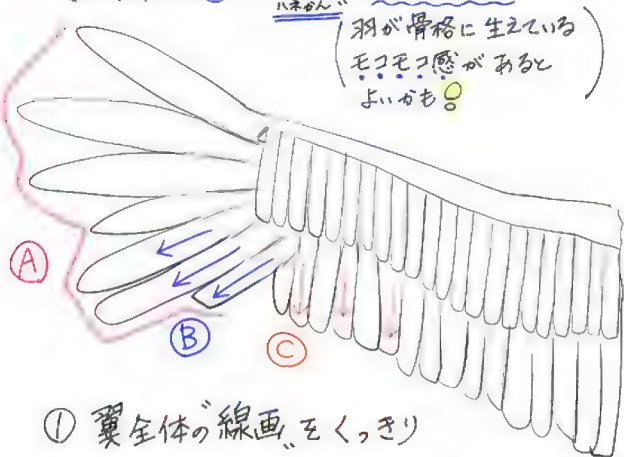
② ヒジ②が前方へ出しすぎて、
ウデが長くなりすぎている...(長さがバラバラ)



① ウデの角度①と本の角度②が
同じように合わせると自然かも

② 肩① ひじ② 手首③の3ポイントが
「三角形」になるように

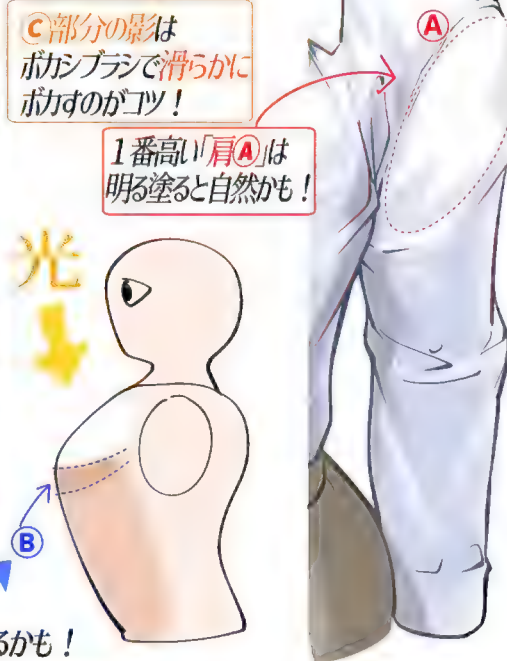
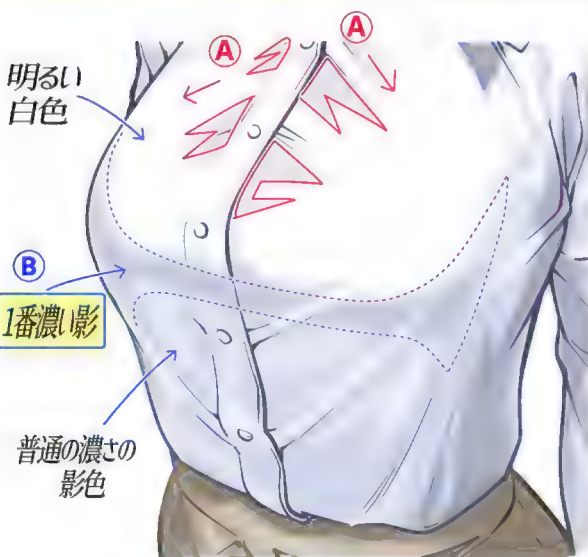
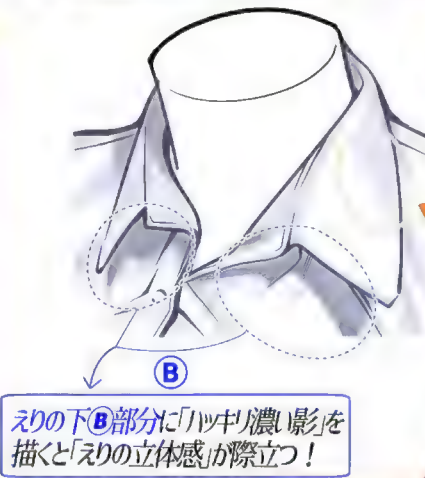
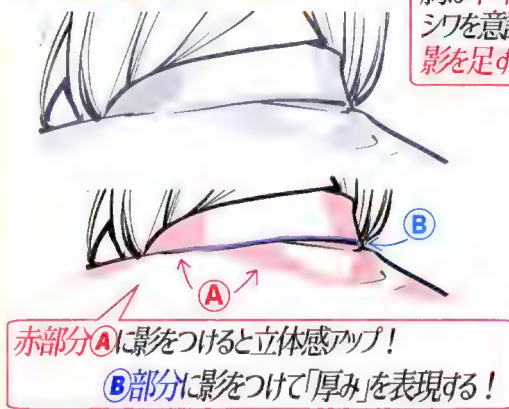
✕ (ダメかも..)



○ (良い!)



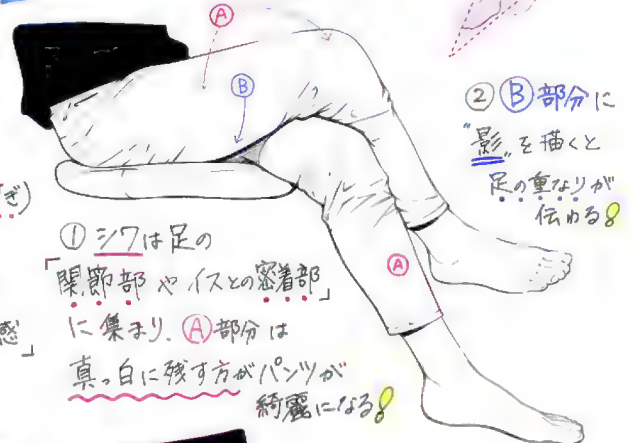
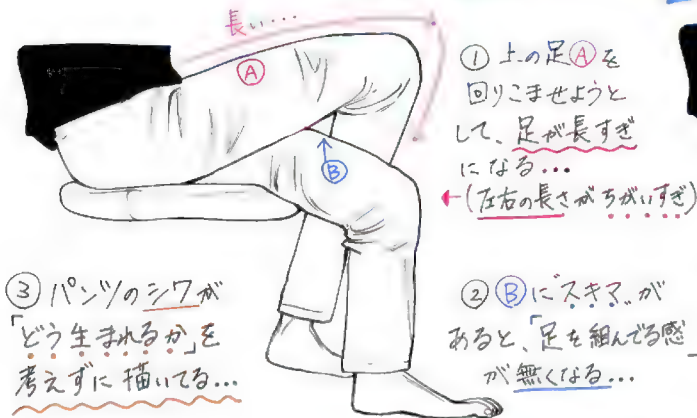
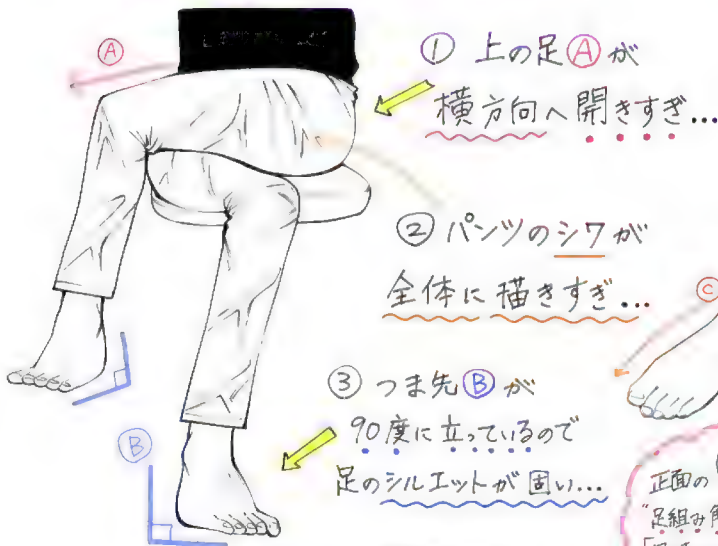
シャツの塗り方(超カンタン図解)③



A部分の影は「三角型」が良いかも!
B部分の影は胸の立体感の影響で1番濃く見えるかも!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



あごを引いて描くことで
前傾姿勢に統一感がでて
前へのスピード感が増すがも!

後ろ姿の場合
頭部は半分見える位
が自然。↓

頭は沈みこんでいる方が
走ってる感はある!!

自然な走りを見せたい時は
こぶしは
ギュッと握らず
半開きにする
とよいかも!

上半身と
下半身の
向きは
(方向性)
逆に!!

「後ろ姿」
は「く」の字
ラインに
意識すると
美しい「走り」!

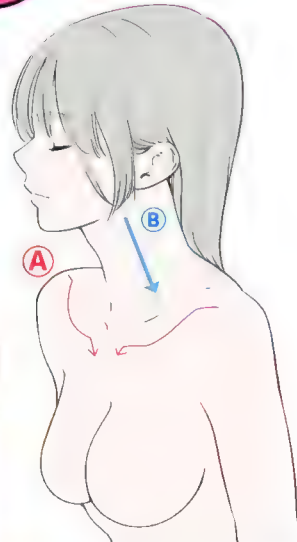
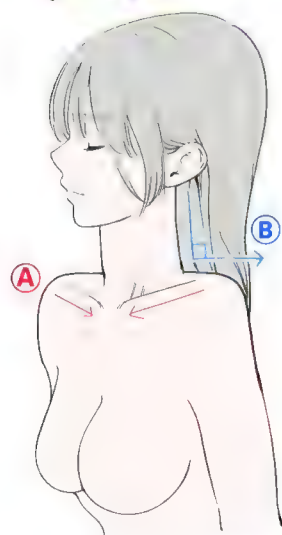
汗やスピード線(ブレ)
もランニングの度合いを
表す要素

あえてアゴまたは
顔を上げて
こぶしをギュッと
握らせることで
アスリートっぽくない
素人の全カ疾走
または焦っている時の
「走り」に見える

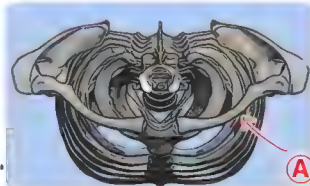
前傾姿勢
じゃないのが
より素人走りっぽくなる!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



○部分には「肩の肉」があるので
✕みたくペタンコにはならない方が自然かも!



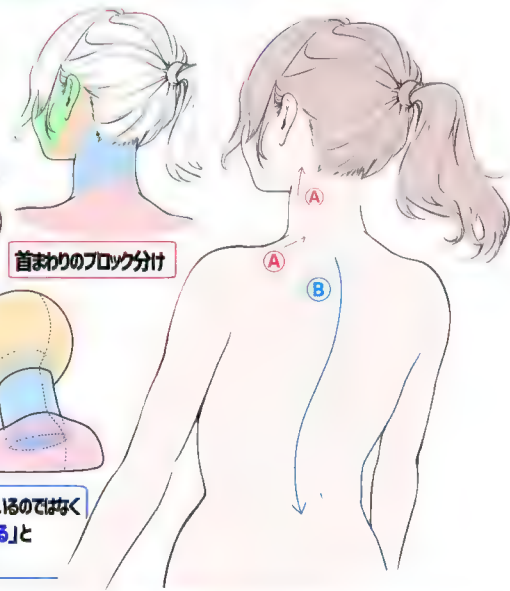
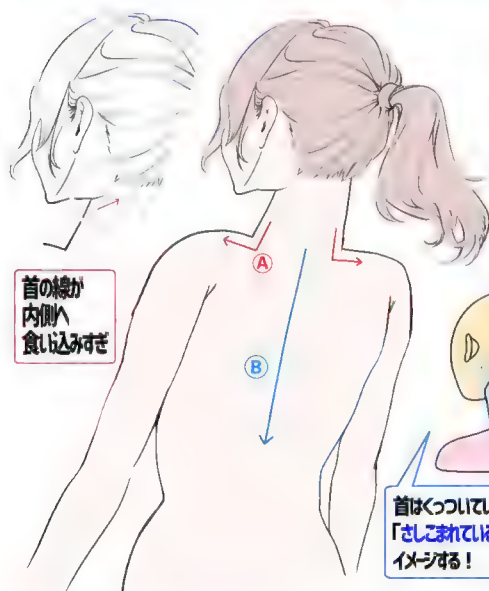
鎖骨ライン(A)が直線すぎて不自然かも...

首の付け根部分(B)が直角すぎる...

真上から見た鎖骨

鎖骨(A)は「まっすぐの骨」ではないので注意!

首(B)は少し「ナメ」になっている方が自然かも!



首の線が
内側へ
食い込みすぎ

首まわりのブロック分け

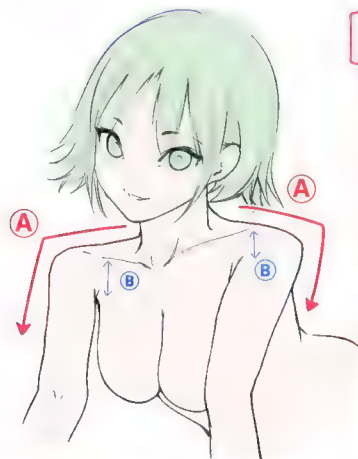
首はくっついていてではなく
「さしこまれている」と
イメージする!

首から肩への「くびれ(A)」が直角に折れすぎ...
(カクカクすると女性らしい「柔らかみ」が無くなる)

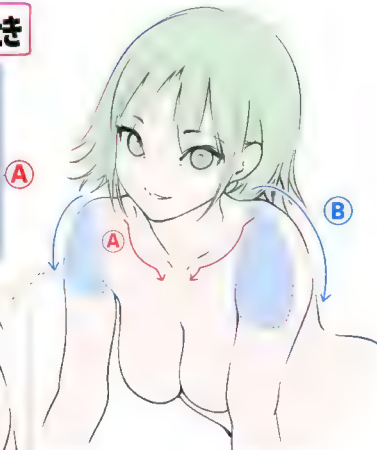
背骨ライン(B)が「まっすぐ」すぎる...

首の線画(A)は「首まわりのブロック分け」に
沿って描くように意識するといいかも!

背骨ライン(B)は「S字」になるように!



鎖骨をナメ上から見たとき



肩の線画(A)がカクつとし過ぎてて
女性らしい「丸み」が無いかも...

鎖骨からワキまでの長さ(B)が
「短すぎて」不自然かも...

○部分には「三角形の面」ができるイメージ!

このポーズでは「肩が縮む」ので
鎖骨(A)も角度のついた「ハ」字になる!

肩(B)は中に「柔かな三角形」があり
肩のりんかくは「丸み」を出す!

顔に「トライアングル」をハメる!

頭のグリッド線に
そうように毛束を描く
と自然な髪に
見えます。

「体にもグリッドを
描くことで
頭と体の立体感が
分離しやすい!!」



※アゴは
小さめに
描くと
このアングル
では自然!

× (ダメかも..)

○ (良い!)



① 髪が若者すぎると
(ハネたり、動かしすぎると)
ダンディさがなくなる...

② 顔のシワが多すぎる(A)
(1つのシワに3~4本線は
老けすぎかも...)

③ 首と顔の
「シワのバランス量」
が合っていない...
(首のシワが少なすぎ)

※Bの
まゆげが
細すぎて
「若者顔」に...



① 「おじさまの髪」は
頭のリンかくにタイトな
(ピッタリ合うような)スタイル
が紳士的ダンディさがアップ!

② 前髪(A)は「S字」
をイメージするとよいかも!

③ 50代のおじさま
のシワは「1~2本線」
くらいが美しく見える
かも!

④ 眉じり(B)は太いま
の方が「リリしい目元」に!



① スソ(A)の髪が
もっとも長すぎる...

② ヒゲの長さ
と「密集度(B)」が
整えられてなさすぎ...

③ (C)のアゴ肉が
無さすぎ(シャープすぎて)
若者のアゴラインに
なっている...
(個人の好みもあり)
※何歳のおじさまか?にもよる!



① スソ(A)の髪を短く
することで「清潔感」が
アップ!

② ヒゲを生やすなら
・口元のヒゲ(B)は
「長さ」と「形」を整える!
・ほっぺたのヒゲ(C)は
すこしうすめにしつつ、
・アゴ裏(D)まで
ヒゲが続くように
生やすとリアル!

③ アゴ肉(E)をたるませると
おじさまの顔筋肉のリアル感が
アップ!



① おでこ(A)が
長すぎる...

② おでこのシワが
上部分(B)まで
描きすぎている...

③ おじさまの目(C)が
大きすぎて「若者感」
が強く、見た目の
年齢に統一感がない
(少しまぶたを落とそう!)



① おでこのシワ(A)は
「三角形のように上部分ほど
小さく、せまく」描くと自然!

② ほほ骨(B)を少し
ボコッとふくらみを
持たせるとおじさまの
顔骨格「ほさ」がアップ!

③ おじさまの目(C)は
目尻のまぶたを
下げるように描く!
(まぶたをブクメに落とすように)

(※ こちらのページは日本人おじさまの顔モデルです。)

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



自分がどんな手で
本を持っているか?
写真にとってみる
のが1番!



① Aのヒジの位置が下すぎる...

② Bの手のつかみは想像だけで描くと失敗しやすい...

① 手の平の高さCによって、
ヒジの高さDも変わってくる! ウデの曲げ
具合にもよる

② Aの指の角度は本のラインBに
合わせるように!



肩Aの高さは
ヒジの高さから
考える!



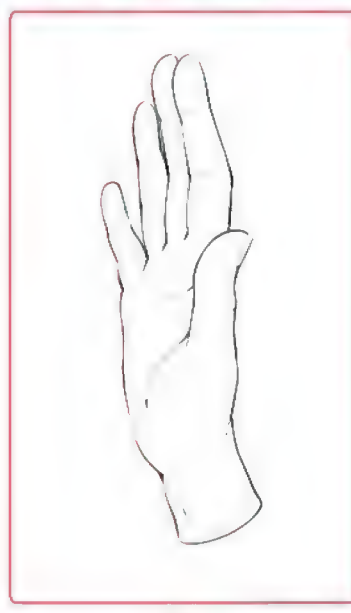
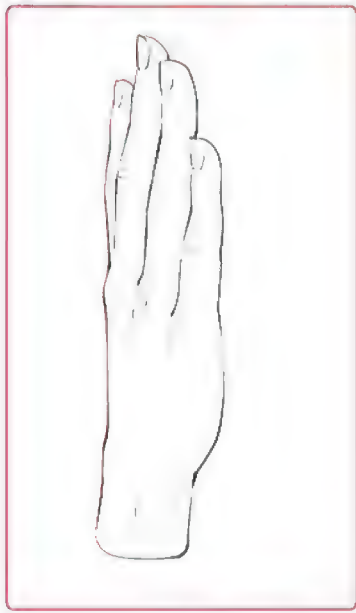
① 本を持つ手Bが「本の背C」から
離れすぎている...

<※この持ち位置だと、
本は落ちてしまうかも...>

① 本を持つ手Bが「本の背C」を
「まにぐ」ように指を描くとリアル!

<※本の背をまたいで持つことで安定して
本を持っている感じがでる!>

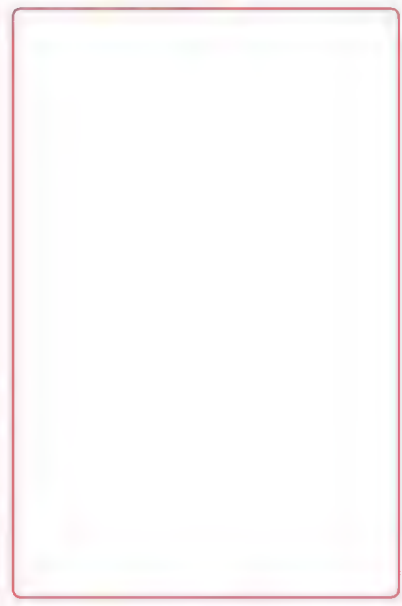
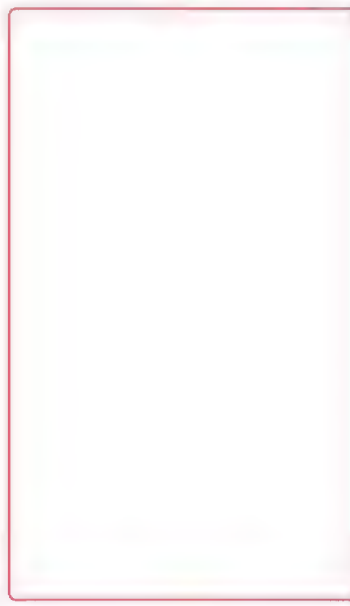
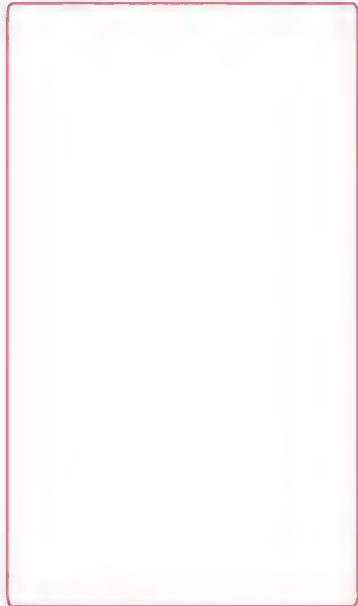
手を描く&塗る練習シート



描いてみよう↓



描いてみよう↓



塗ってみよう↑



塗ってみよう↑



肌色の使用色

女性の腹筋の【塗り方図解】

肌の使用色→



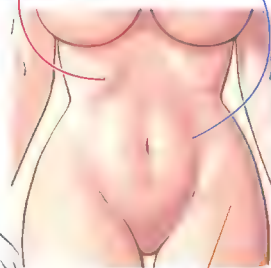
胴体をブロック分けにしてみよう！



腹筋のブロック分けを意識して塗ることが重要!!

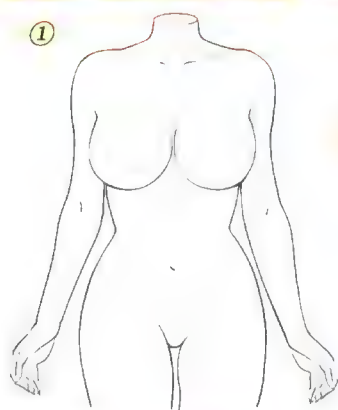
肋骨

腹筋

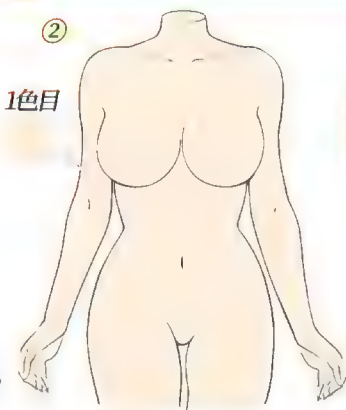


脚(太もも)

腹筋の塗り方手順①～⑨



① 線画は描き込み過ぎずスツキ描くことが大事！



1色目

1色目のベース色を全体に塗る



2色目

2色目を重ねる。「左側から光が当たる設定」で影をつける

「影の付け方が分からないうちは、脚陰をノリで塗ってみよう！」



④ 重ねた2色目をボカして色をなじませる。



3色目

⑤ 3色目の濃い影をさらに重ねる。3色目は細かい部分の立体感を高める目的で重ねる。



左

右

⑥ 同じように3色目もボカす。光源の反対側(右側)が左よりも暗くなる。(暗くなる→影の量が多くなるイメージ)



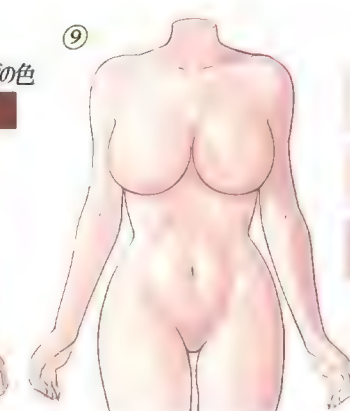
⑦ 光の白ツヤ

肌のツヤ感を出すために発光レイヤーで「白ツヤ」をラスする。

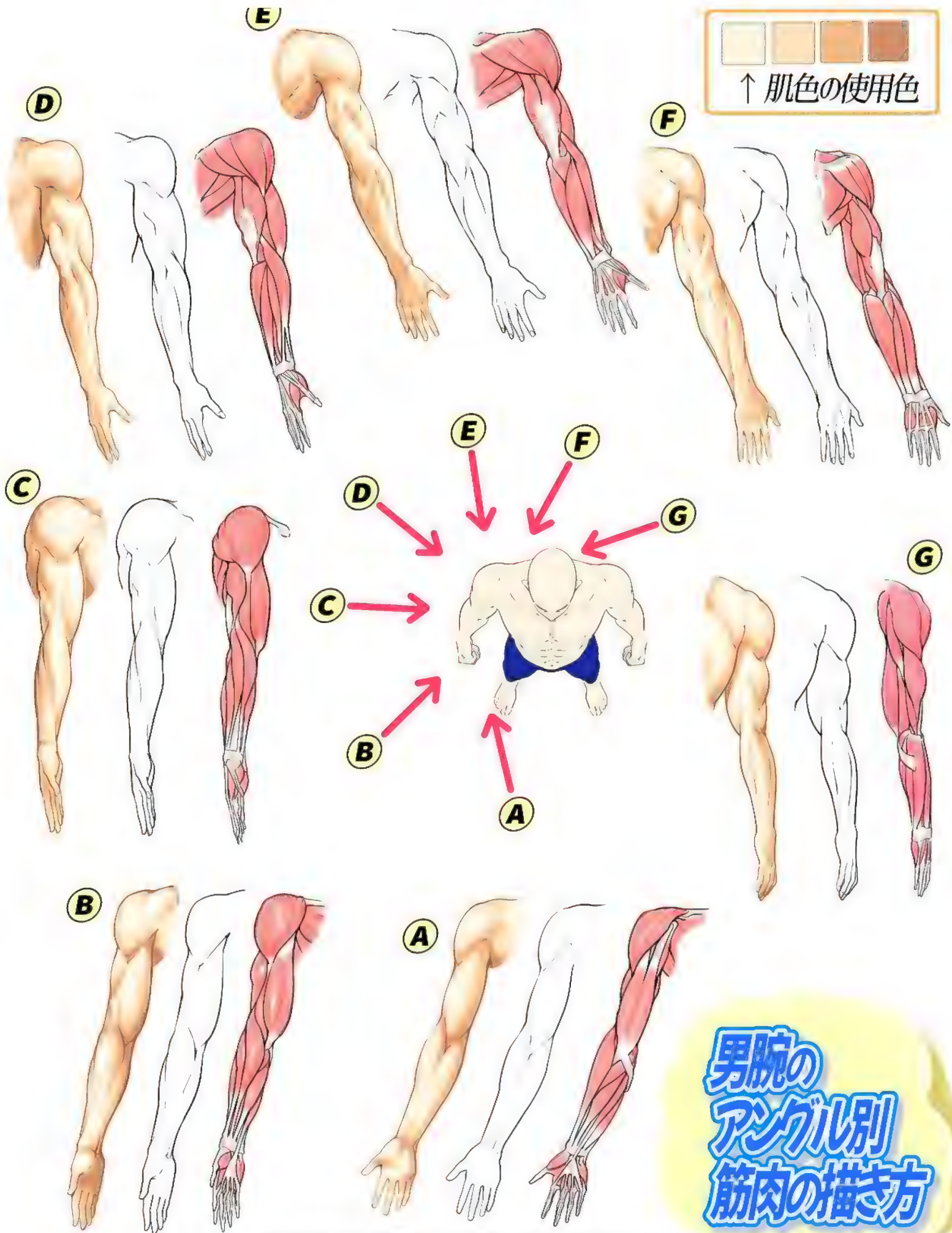


線画の色

⑧ お好みで「線画の色」を明るくするのもあり！



⑨ 「色白の肌」に塗りたい時はこの3色で塗ってみてください！

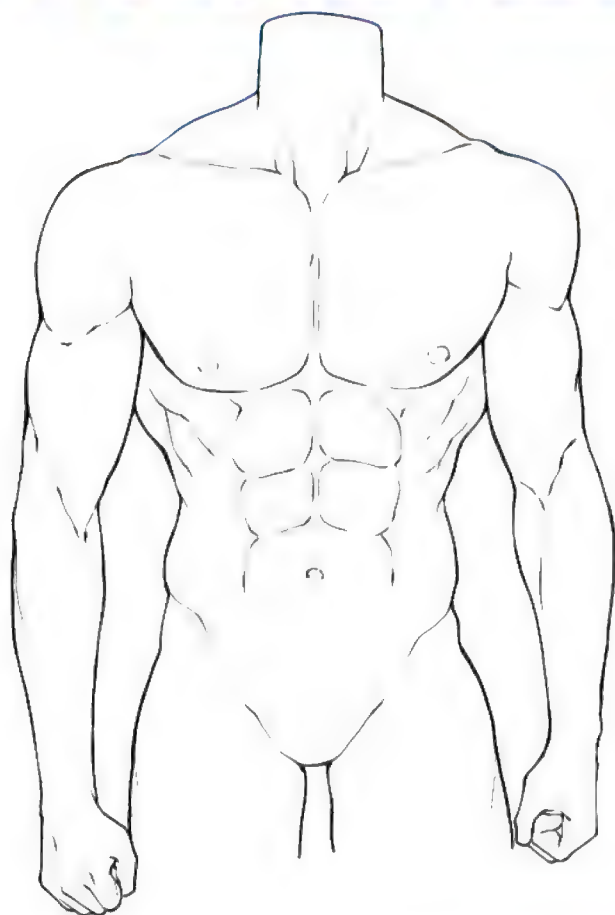


男腕の
アングル別
筋肉の描き方

※支援者の方は「模写・トレース練習」に自由にお使いください！

マッチョ人体の練習シート

※商用素材では
ありません！！
(ご注意ください)



※アナログの方は紙に印刷したり
デジタルの方は透明度を薄くして
トレース練習するのにお使いください。



× (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① 二の腕(A)が長いと、腕全体が長くなる...
- ② 服のシワの方向性(B)が横方向すぎる...

- ① (A)部分を短くすると、腕の長さが自然!
- ② 服シワは(B)から(C)のようにタテ方向になりやすい!



- ① ウデ(A)が真横に体を開きすぎかも...
- ② 肩(B)が左右「同じ高さ」すぎる...

- ① ウデ(A)は真横よりも手前に出すように!
- ② 体の中心軸(B)と肩の軸(C)が「十字」になるように!



- ① 二の腕(B)が肩部分から上がりすぎかも...
- ② 服シワ(C)が「タテばかり」すぎかも...

- ① ウデ(B)は手前に出てるので二の腕(C)は角度的にあまり見えない方が自然かも!
- ② 胴体シワ(D)は「U字状」になるように!

光源の位置 →

正面

180度

90度

45度

135度

180度

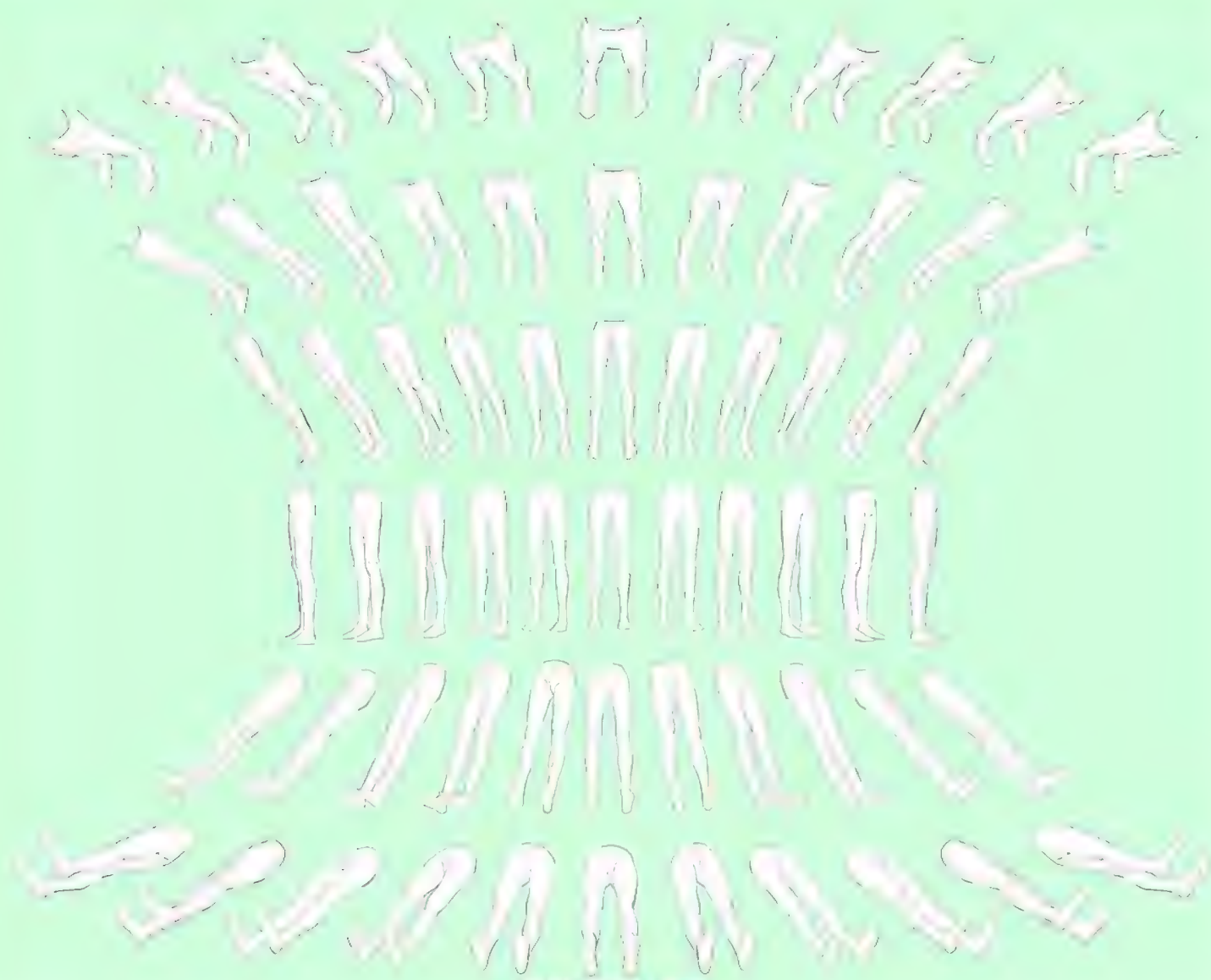


顔の使用例

この図は、顔の光の当たり具合を示すための参考図です。実際の照明は、顔の向きや背景の色などによって変わります。

顔の光源アングル表

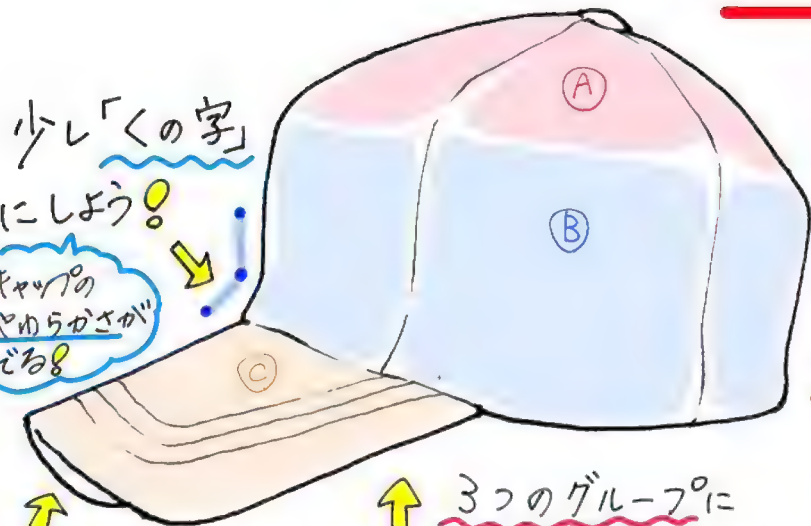
足の全体アングル ALL ANGLE



© 1998 by the author

少し「くの字」
にしよう!

キャップの
やわらかさが
でる!



裏面も少し見えると
良い!

3つのグループに
分けると立体感が
理解しやすい!

キャップの
描き順

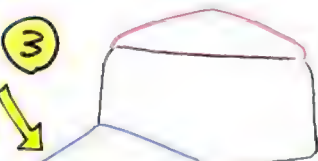
①



②



③



キャップの「つば」は
アヒルの
クチバシを
イメージすると
良いかも!



「つば」が
小さいので
全体が平ら
な構図のキャップ
になる...

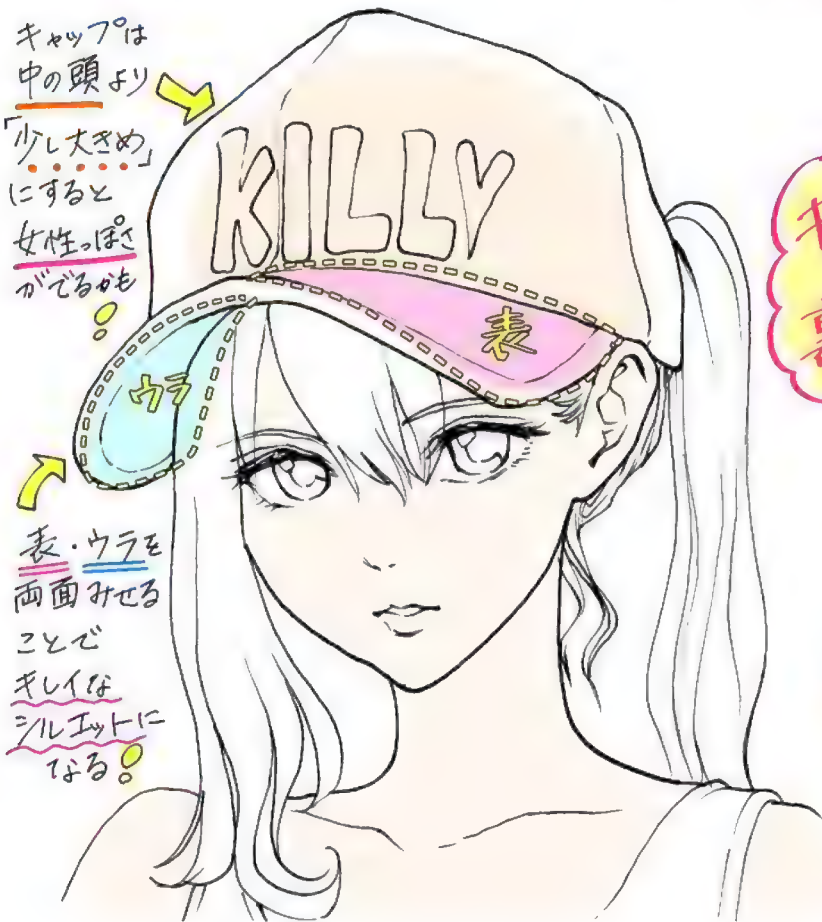
「つば」を大きく描くと
奥行きにダイナミクス
がでます!

No...



「つば」が手前にグッと
でくるような構図で
インパクトが伝わる!

Good!!

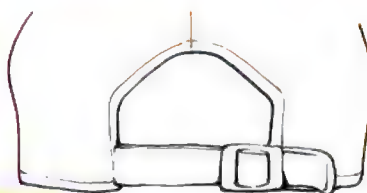


キャップは
中の頭より
「少し大きめ」
にすると
女性っぽ
い感じが
でるかも!

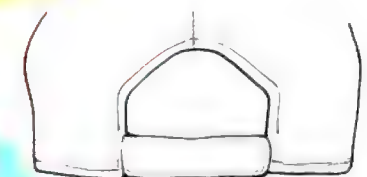
表・ウラを
両面させる
ことで
キレイな
シルエットに
なる!

「つば」は
「末広がりに
ハの字になる!

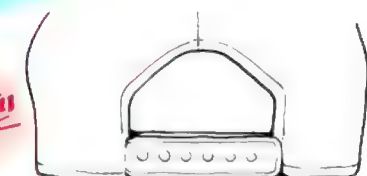
キャップの
裏側



ベルト型



マジック
ティー型



ボタン型

聞いた手のポーズ「線画パターン」表



※アナログ派の方はこの線画を印刷コピーして「色塗り練習」してみてください。

コレだけ注意すれば
下手に見えない耳の描き方

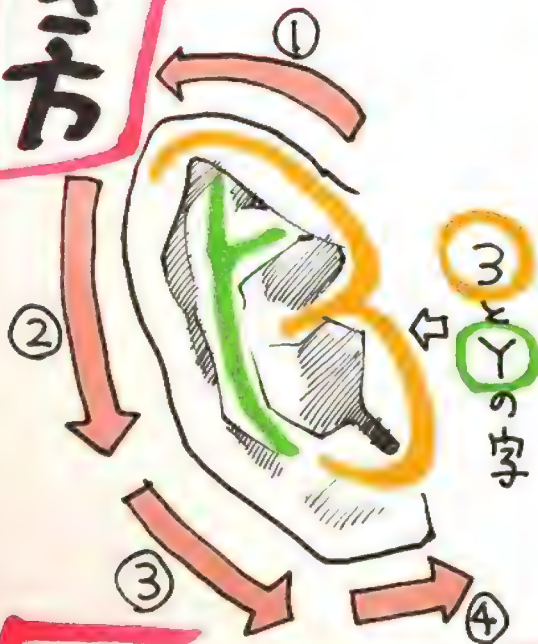
① 耳は複雑に見えがちなので
「耳の中には
3とYの字がある」
と覚えましょう。



ナナメ上から
見た耳は耳上部の
厚みをしっかり描くと
肉感のある柔かい耳に!!



アングルが
上から
見るほど
上下の間隔を
せまくすると
いいかも!



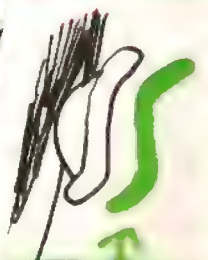
耳のりんかくは難しく
考えすぎず、4ステップでかく。
写実的に描きたい人は
もっとステップを増やす。



ナナメ後からの
アングルの耳は
外側の厚みをしっかり
描き、耳の穴は
おまけ程度の大きさでOK.



真後ろの
アングルの
耳は厚みが
S字になる
感じにすると
自然に!!



①



① 逆「T」の字を
白色で作る

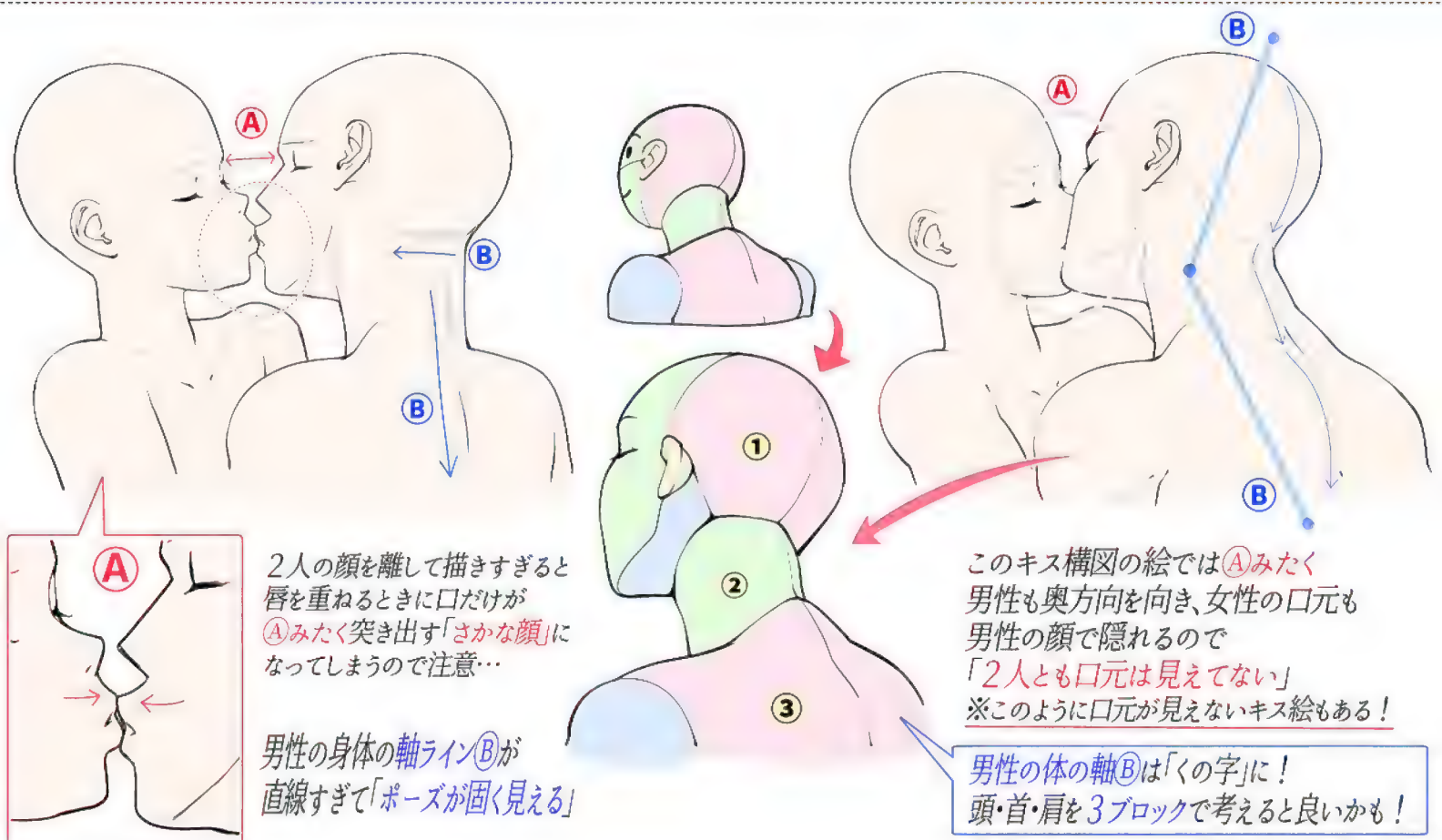
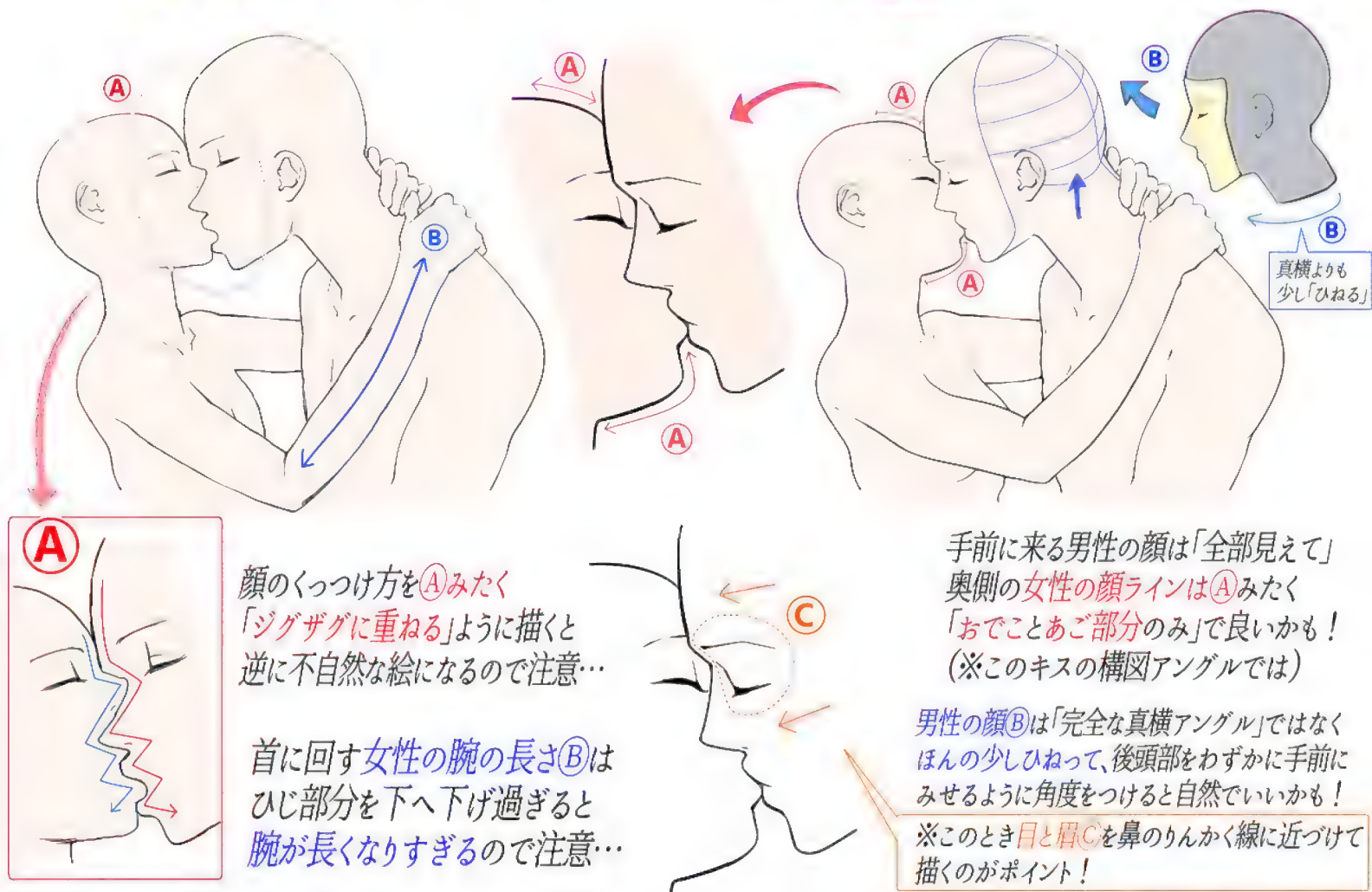
②



② 「T」の字の周りをモコモコ塗る
このモコモコはAみたく大小ランダムに！

× (ダメかも..)

○ (良い!)



✕ (ダメかも..)

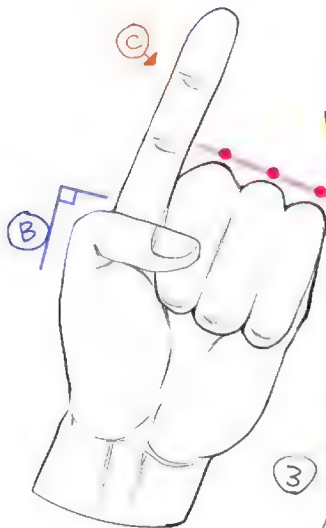


- ① 指の関節(A)が丸すぎる...
- ② 親指(B)のツメを見せると長くなる...

○ (良い!)



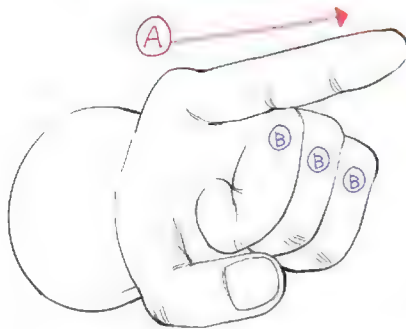
- ① 指ポイント(A)(B)(C)がそれぞれ
広くなるような「指の長さ」に8
- ② 人差し指(D)は少し上にのるように8



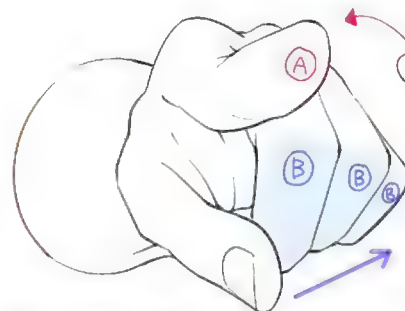
- ① 3本指(A)の
"高さ"がそろいすぎてて
逆におかしいかも...
- ② 親指(B)が
直角すぎる...
- ③ 人差し指(C)の線が
ノッパリすぎるかも...



- ① 3本指(A)は
"階段"みたいな
イメージで8
- ② 親指(B)は
曲げすぎず、中指に
そえるように8
- ③ (C)部分が影になる
ような立体感をイメージ8



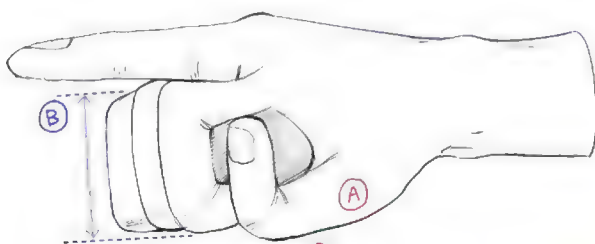
- ① 人差し指(A)
を横方向へ
曲げすぎかも...



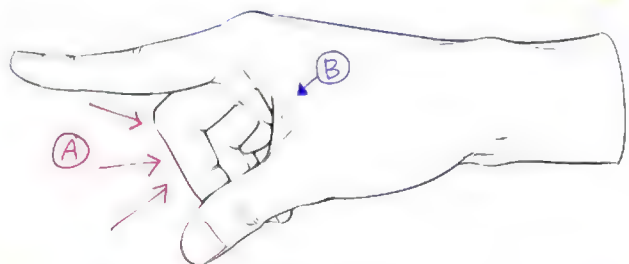
- ① (A)の指が
手前へ
出てくる
ように描く8

- ② 3本指(B)の「見える面積」が
3本全部が同じすぎる...

- ② 3本指(B)が小指へ行くほど
"小さく見えるように"描くと遠近感
アップ88



- ① 親指(A)を無理に曲げて描かない8
- ② 3本指(B)のタテの長さが同じすぎかも

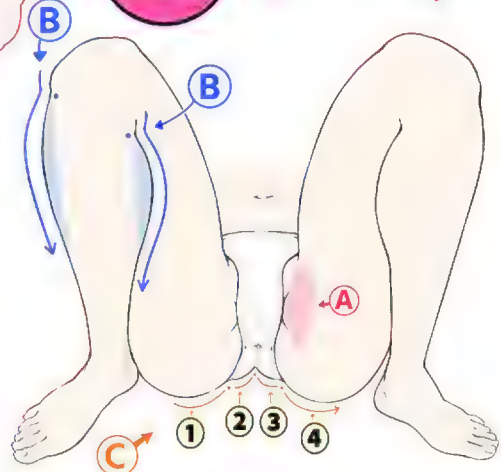
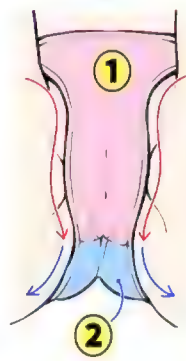
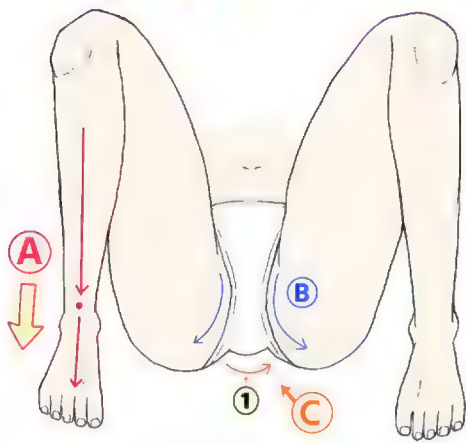


- ① 3本指(A)が小指(内側)へいくほど
小さくなるように描く8
- ② ポイント(B)に服っぽいシワ感を描くと
みずかさがリアルに88

✖ (ダメかも...)

下着は2ブロックに分けてイメージ!

○ (良いかも!)



足の中心軸(A)が足先までまっすぐすぎる...

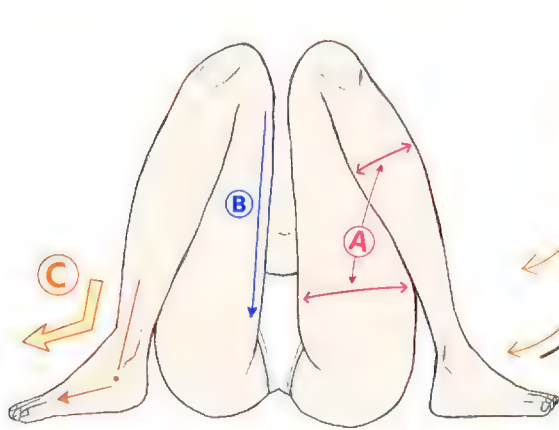
(A)部分には「三角形のスジ」がある!

下着ライン(B)が単調なカーブになってる...

すねライン(B)は「左右非対称」!

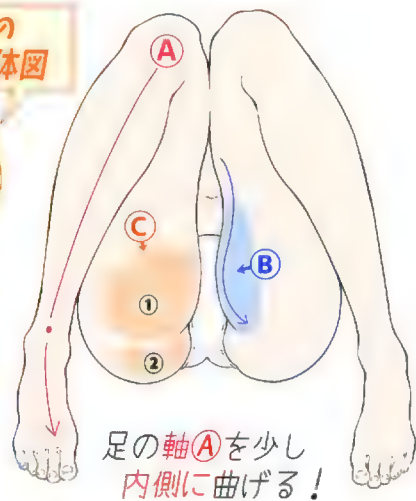
股間(C)部分がカーブが1個しかない...

お尻ライン(C)は「4段階に変化」する!



陰部の
立体図

下着の
つながり



すねと太ももの太さ(A)が違いすぎる...

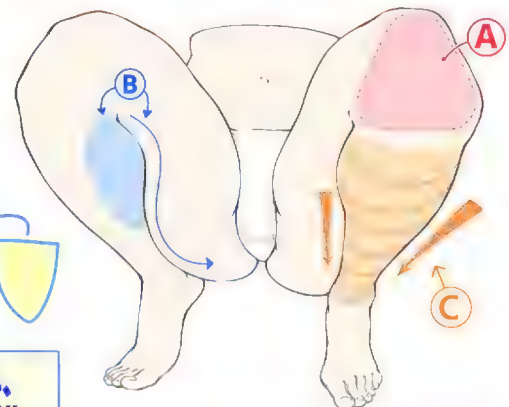
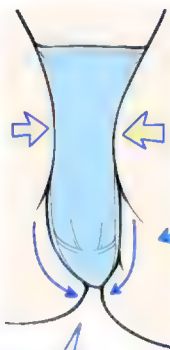
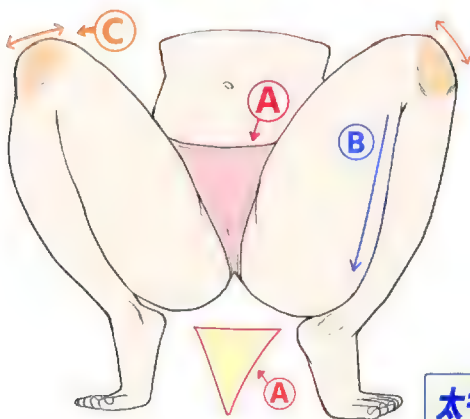
足の軸(A)を少し
内側に曲げる!

太ももの内側ライン(B)が
直線すぎると「ムッチリ感」が無くなる...

(B)部分に「ふくらみ」を持たせると
足の「セクシーさ」がアップする!

足首(C)が外側に曲がりすぎている...

(C)部分の筋肉は「2段階」になる!



下着の形(A)が「単調な三角形」
になると絵がノッペリする...

太ももの肉ではさまれ、
下部分は「三角形」に描く。

この構図の足ではひざ面(A)は
「三角形」をイメージ!

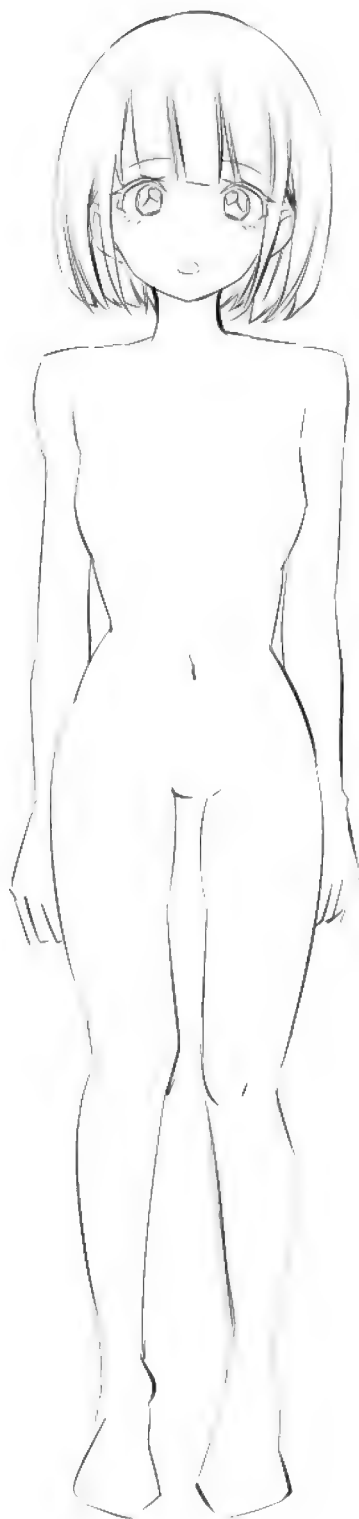
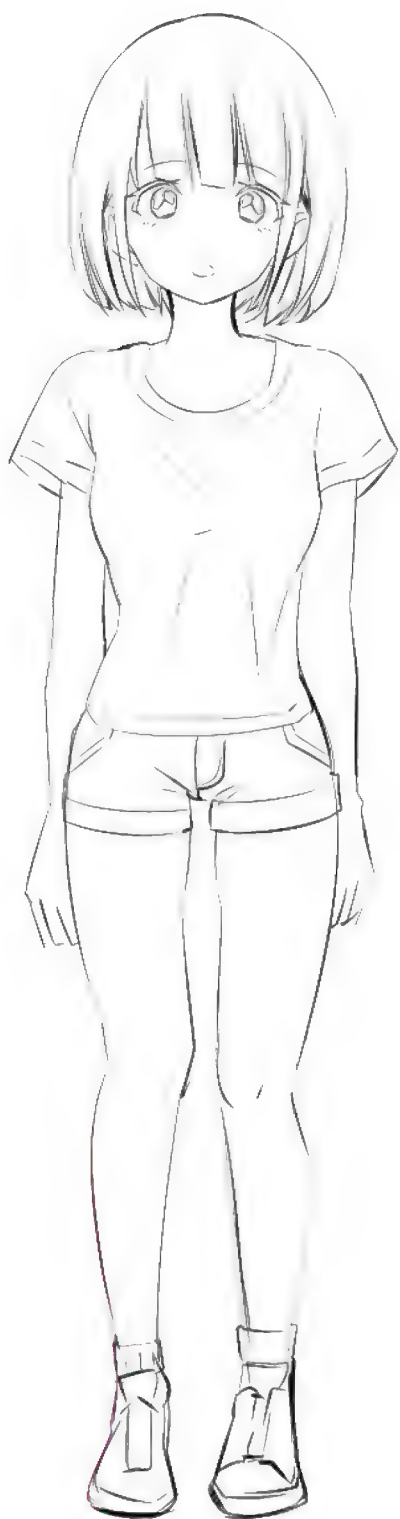
太ももライン(B)がまっすぐすぎる...

ふくらはぎの「丸み」によって、
太ももライン(B)は「S字型」になる!

ひざ面(C)が足に対して小さすぎるかも...

足(C)は足首に行くほど「細く描く」!

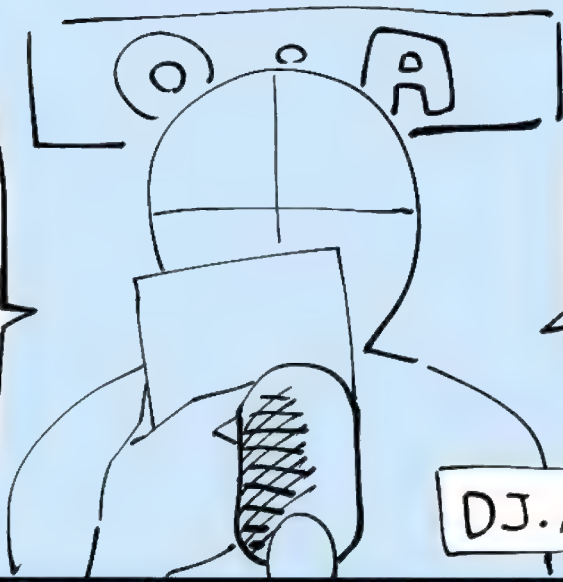
【お題】信号待ちで立っている絵。



（←服無しボディライン）

木の描き方

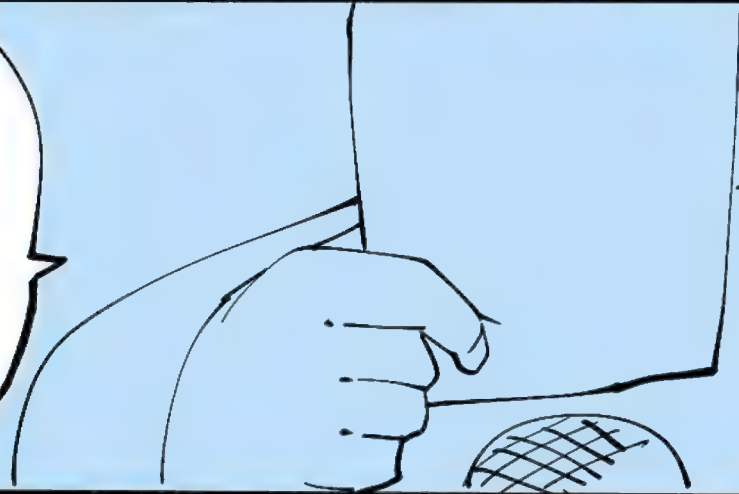
「木の線画が下手になります…」
というお悩みです



DJ.人保

P.N
「この木何の木」さん
からのおはがきは…

「どこをどう
注意したら
もっと上達
しますか？」



「木の絵が
ノッペリして
しまします。」

変更点は
3つに
絞ります



多すぎても
難しいので

その①木のりんかくは「ハの字」に広がる

細い部分→

太い部分→

木のりんかく線は
直線にしすぎず
少し波打つ感じ！

筆のように
太い・細いの強弱
をつけるように描くと
立体感アップ！

根っちは
タコの足を
イメージ！



うむ！全然
このままでも
木に見える！

皆さんならどこをどう
変えたほうがより上達
できると思いますか？

手の描き方①

第1と第2の
関節ジワを
同じに
しよ!!

親指は
台形を
イメージ!!

アツク

指のシワ
は上は軽く
下は目のように
描くといいかも!!

手の平は
3つのブロックに
分けると
立体感が
イメージしやすい!!

目め

ナナメ顔で注意するコト

① 顔の構造ライン を理解する!!

構造ラインとは
顔を輪切りに
した時にどんな
「おとうつ」になるかの
目安。

ナナメ顔で難しい
目・鼻・口の位置は
この構造ラインに
添って描くと
自然になるかも!!

眉上に1段
ふくらみをつけると
写実的に
リアルに。

顔を
上げた時の
あごを
描く時は
あごラインと
もう一本
あご裏と首の
境界のライン
を2本かくと
分かりやすいかも
(下書きだけでも)

顔を上げた時の
下まぶたのライン
は構造ライン
を分かっていると
自然になるかも。

※ あとはこの目安としての描き方を
各々の絵柄とデフォルメのさじ加減で
描ければ、どんなテイストの絵でも通じると思います。

トッポ外ハネ
の3点からなる
ひし形

④ イケメンの髪型はひし形 シルエット。

★ 髪型 → キャラの性格
外ハネ(髪ハネ)は

イケイケ度の
パラメータ

外ハネを無くすと
チヤラチヤラ系イケメンから
知的お兄系イケメンに!!

髪と顔の比率は
1.8 : 1 がカッコ良い!!



ネーゴ(ズリあし)も
スッキリさせることで
清潔感男列も
あります!!



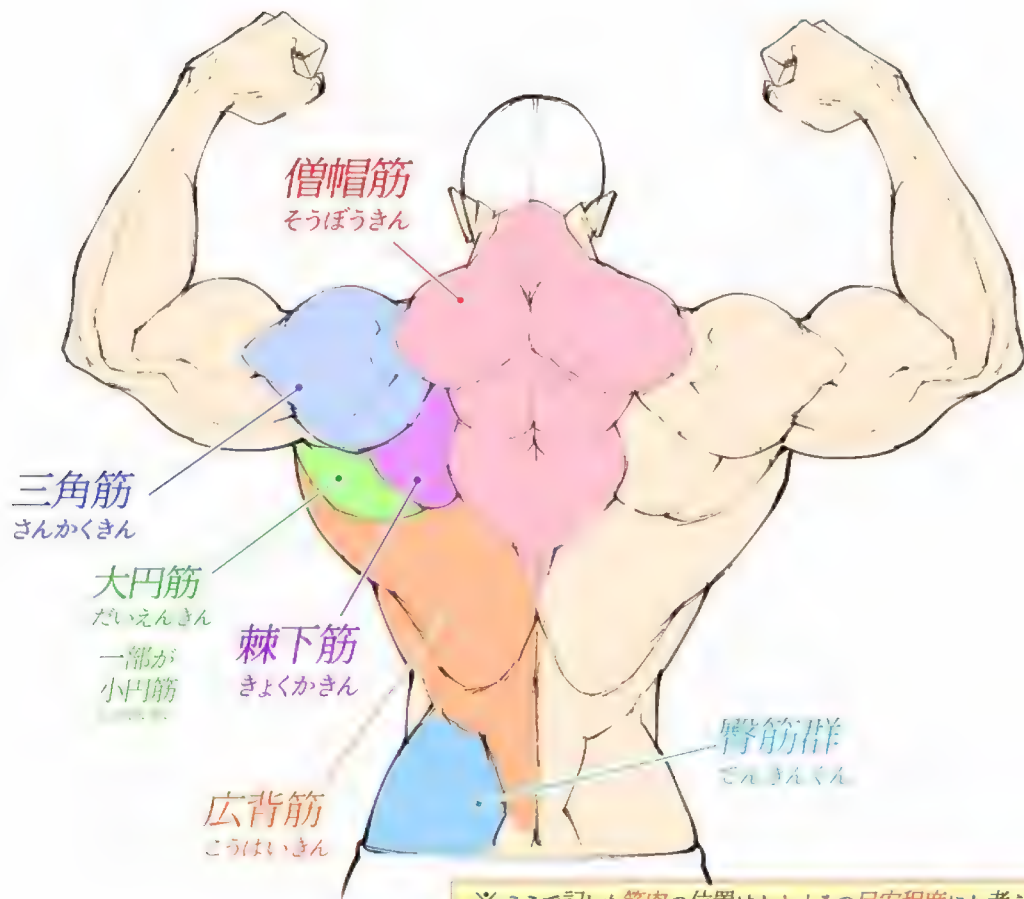
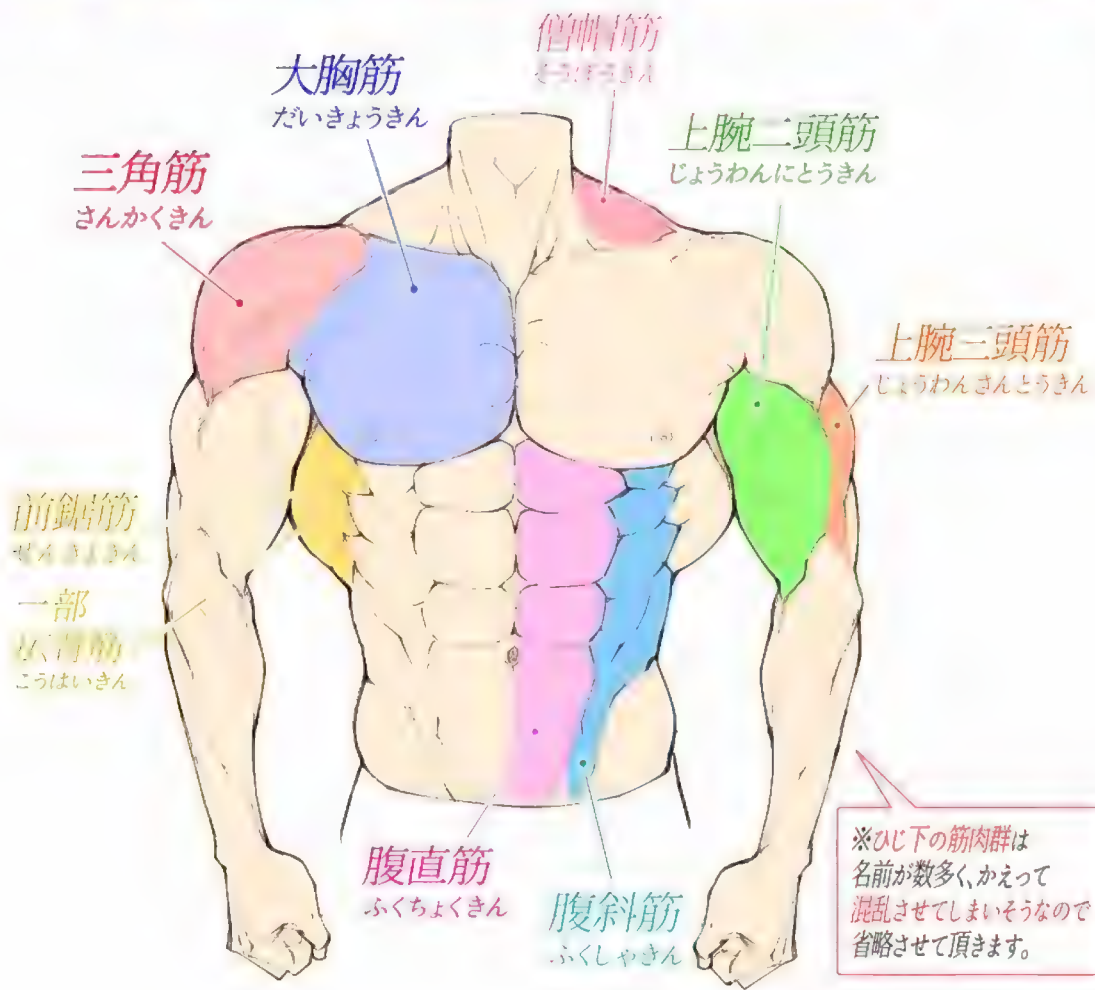








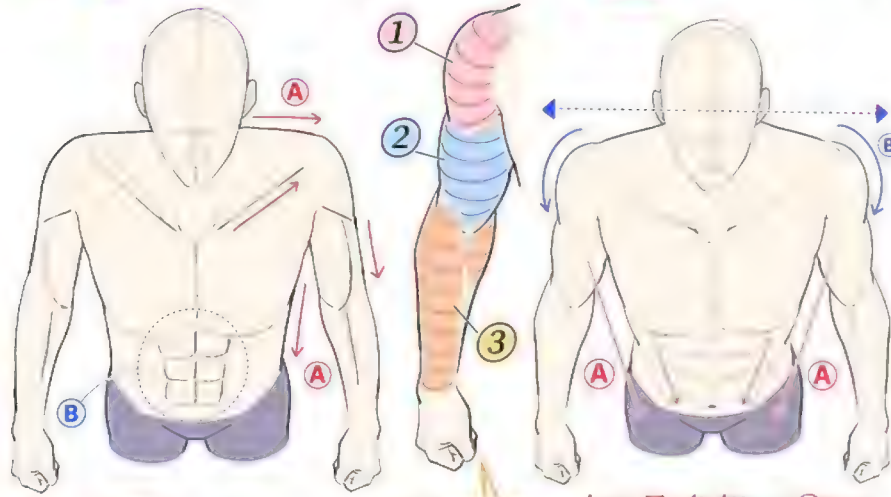
簡単な筋肉部位の名前シート



※ここで記した筋肉の位置はおおよその目安程度にお考え下さい。

✕ (ダメかも..)

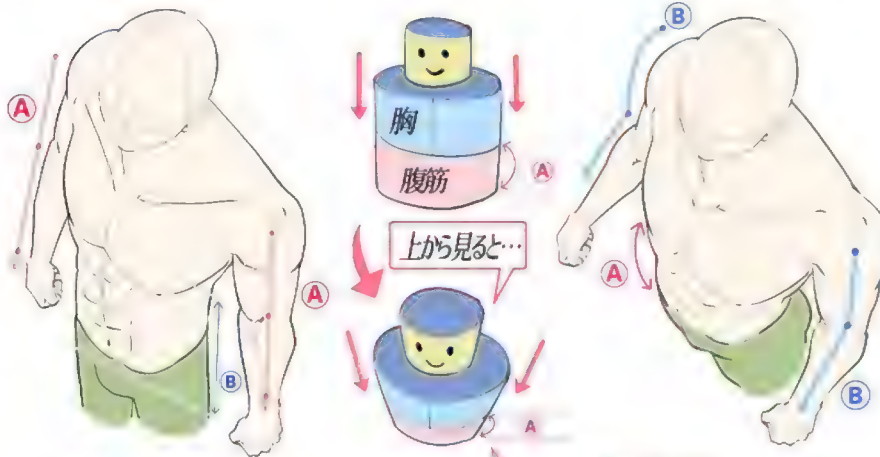
○ (良い!)



体の線画(A)が直線すぎて
肉体の「柔らかさ」が無い…
腹筋の形(B)が「単調な正方形」で
全てが同じ形すぎる…

腕の筋肉は
3つのブロックに
分けてみる!

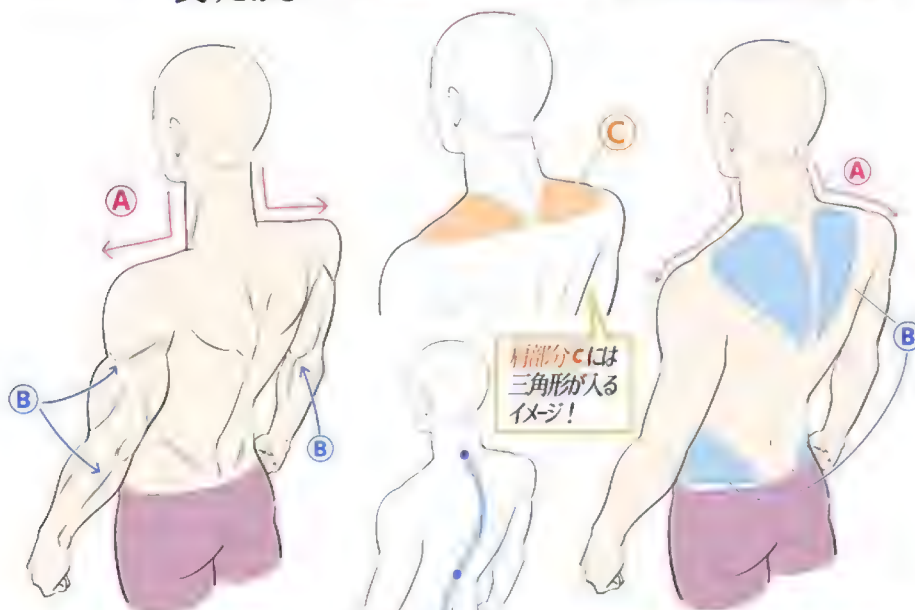
上から見る角度なので(A)みたく
下に向かって「腰」部分を絞る!
(B)みたく肩幅を広く、肩の筋肉を
グリッと突き出すと細マッチョ感が
アップする!



腕の中心軸(A)がまっすぐすぎる…
(※姿勢的に逆に不自然かも…)
腹筋の見える範囲(B)が
長すぎかも…

腹筋(A)の「タテ幅」は
角度が上がるほど
「細くせまく」見える!

腹筋部分(A)は上から見下ろす
アングルだと「タテ幅」が短く見える!
腕は自然している状態では
少し「くの字(B)」になっている!



首の角度(A)がカクつとすぎ…
筋肉のタッチ(B)が
全体的に太すぎかも…

体の軸は「S字」に!

首から肩にかけてのライン(A)は
ナナメ角度になると良いかも!
「背中と腰の筋肉(B)」は
三角形っぽい形にする!

【髪の線画をさらにレベルアップさせる技法】



①髪のりんかくを描く



②線と線の交差点をなじませるように影をつける



③頭の上部に細い毛束を3~4本プラスする。プラス前髪の線画を太く調整する。



④細い毛束の下に太い毛束を重ねる。

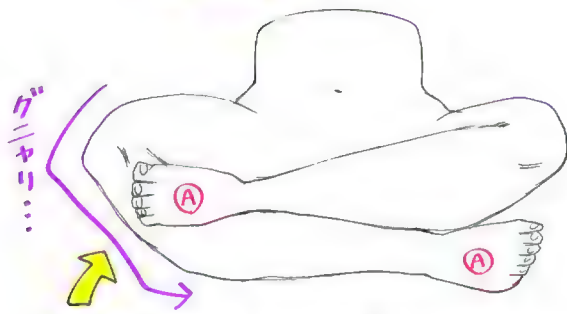


⑤毛束のリアル度を上げるときは毛束1つ1つの中に細い線タッチを増やす。

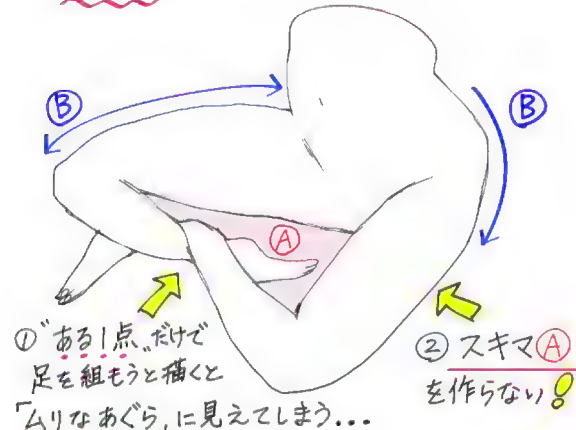


⑥髪のりんかくの外側に外ハネを足すとヤンチャ感もアップ！

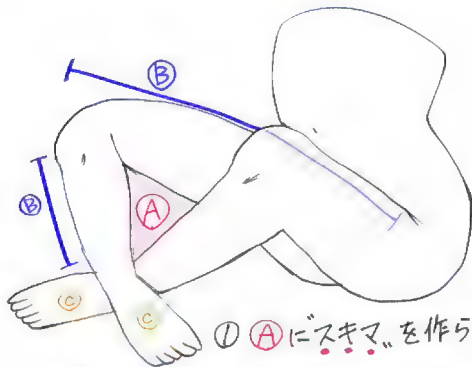
✕ (ダメかも..)



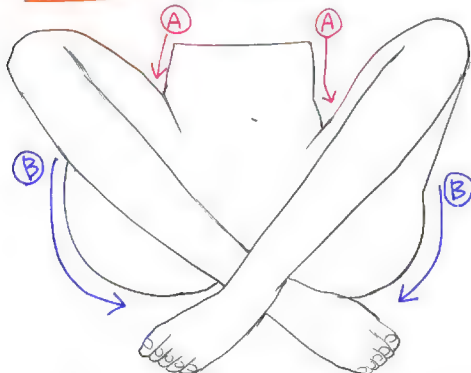
- ① 足を組もうと考えすぎて関節がおかしくなる...
- ② 足の甲(A)が正面を向きすぎて、足全体がノッペリして見える...



- ① ある!点だけで足を組もうと描くと「ムリなあぐら」に見えてしまう...
- ② スキマ(A)を作らない!
- ③ 「太ももライン(B)」は線画がブレないように!

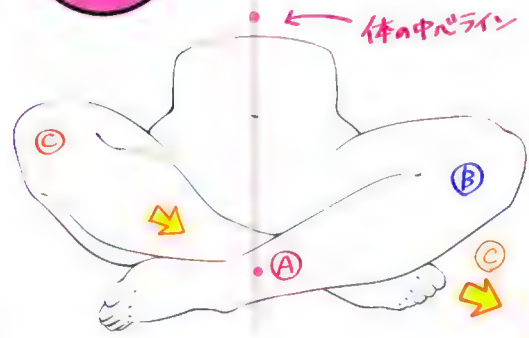


- ① (A)にスキマを作らない!
- ② 奥の太もも(B)が長すぎ、スネが短すぎる...
- ③ 足の甲 (C) が甲の表面しか見えないのが不自然...



- ① 腰のライン(A)とおしりのライン(B)のつながりが不自然すぎて、おしりのデッサンがおかしい...
- ② 「腰 おしり、足の太さ」がバラバラすぎて人体のバランスが崩れている...

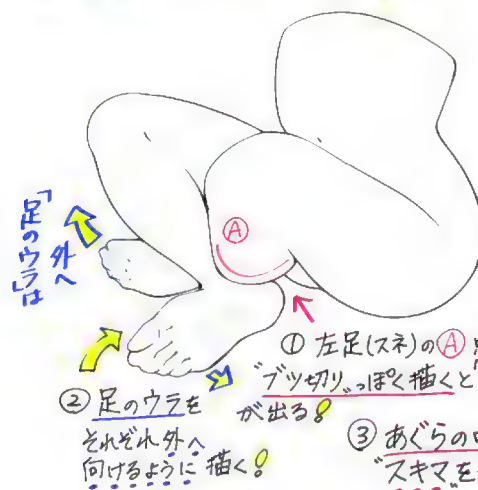
○ (良い!)



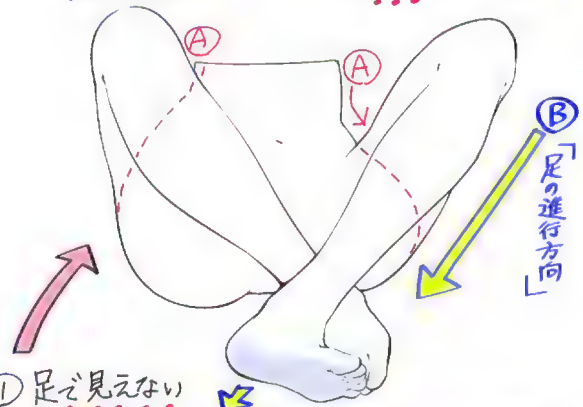
- ① 「体の中心ライン」と「あぐらの交差点(A)」を合わせる!
- ② 手前の足(B)を最初を描き、(C)の足を「Bの足のスキマ」に通すように描くと自然!!



- ① (A)→(B)→(C)→(D)の順番であぐらを描くとシンプルに分かる!
- ② 腰の角度(E)とひざの角度(F)を合わせるように描くと「あぐらのデッサン」が整う!



- ① 左足(スネ)の(A)点をあえて「グツ切り」っぽく描くと「足を組む感」が出る!
- ② 足のウラをそれぞれ外へ向けるように描く!
- ③ あぐらの中にスキマを作らない!



- ① 足が見えない「腰→おしり」にかけてのシルエット(A)が自然につながるようにデッサンする!
- ② 足のウラは足の進行方向(B)と同じ方向へ向くように描く。

ネクタイB部分は
下部がふくらむように
描くとリアルかも！

ベストの
すそラインDは
まっすぐより
少し「S字」に！

ベストの肩口Aは
少し「くの字」にし
「線は太め」にすると
ノッペリしない！

ネクタイの
シワは
「三角形」を
イメージして！

スキマAを
作る则リアル感が
アップするかも！

えりBの構造が
← テキトーにならない
ように！

腰のくびれCは
低すぎると「胴長」に
みえるので注意！
「ヒジと同じ高さ」に
描くとバランスが
いいかも！

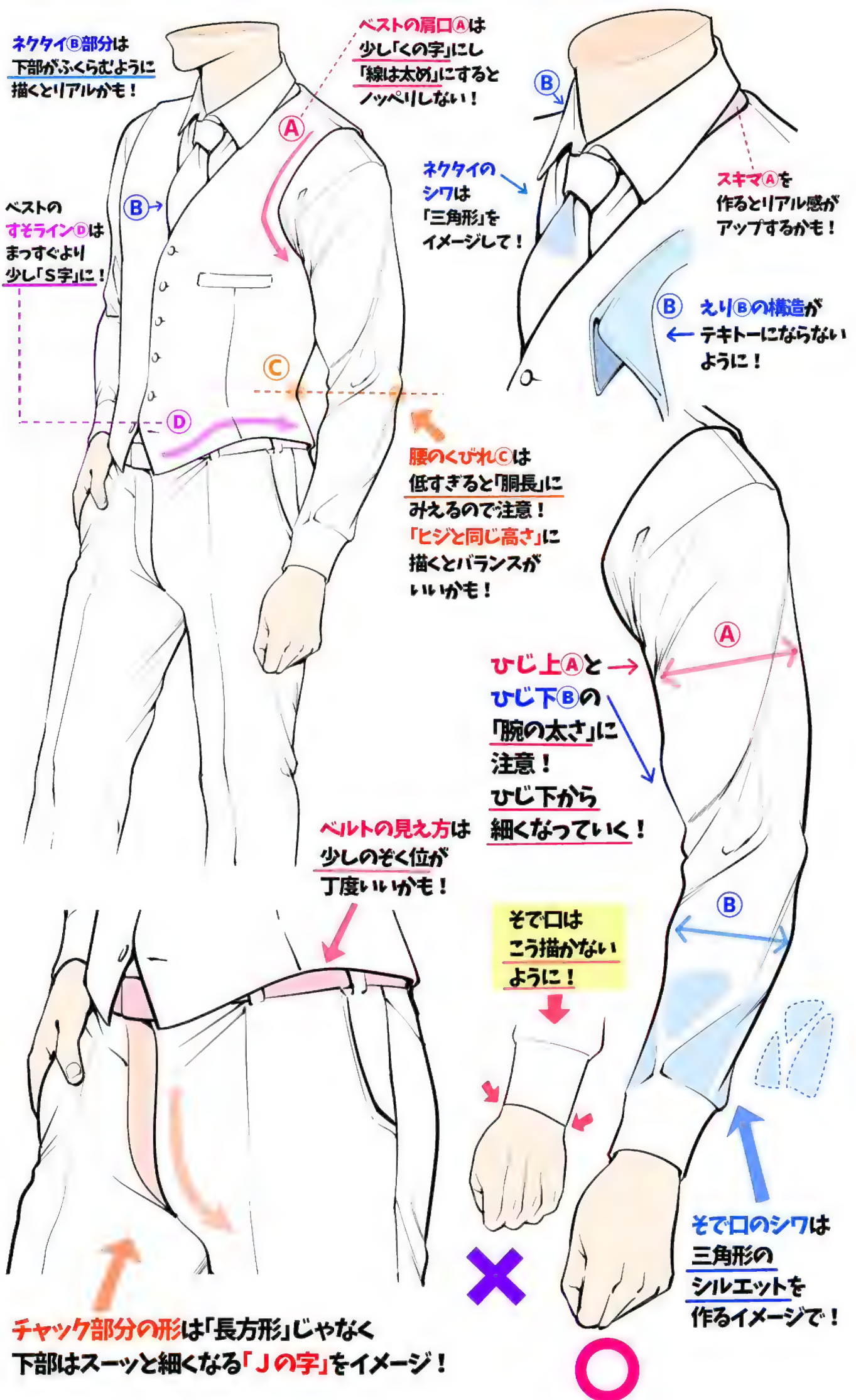
ベルトの見え方は
少しのぞく位が
丁度いいかも！

ひじ上Aと
ひじ下Bの
「腕の太さ」に
注意！
ひじ下から
細くなっていく！

そで口は
こう描かない
ように！

そで口のシワは
三角形の
シルエットを
作るイメージで！

チャック部分の形は「長方形」じゃなく
下部はスーツと細くなる「J」の字をイメージ！



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① ① ① みにくウデを外へ開きずぎると
「ひじ」が長くなってしまう...

② ひじの高さ②が 左右で違いずぎる...



① 本を持つ指は「小指1本」が
① みにく本の下を支えるように

② ワキをしめるとポーズが自然かも
(②のように)



① 肩①の角度が横にまっずぐずぎる...
(読書のリラックス感が感じられないかも)

② 本を持つ指が「本の形状」に
フィットしていない... (②のように)

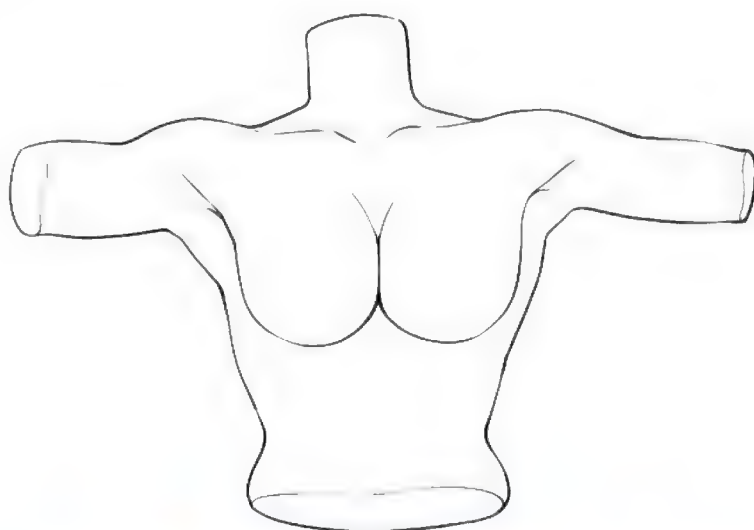
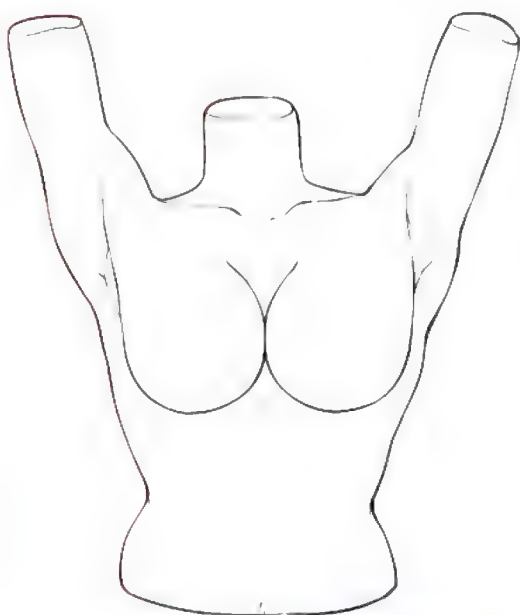
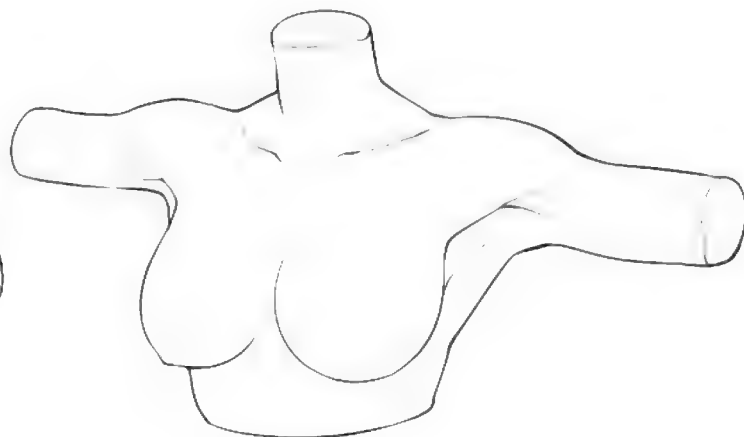
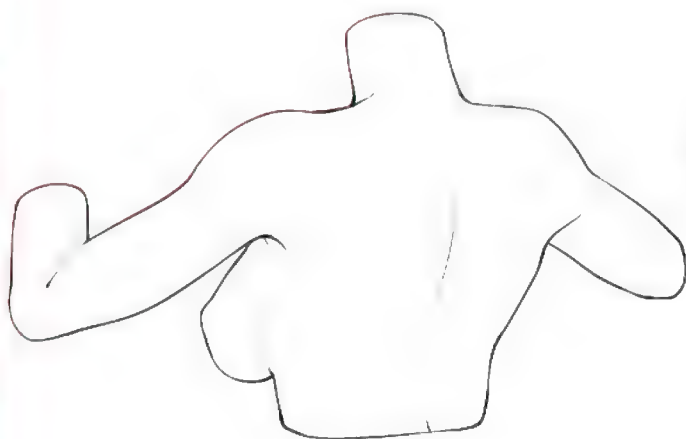
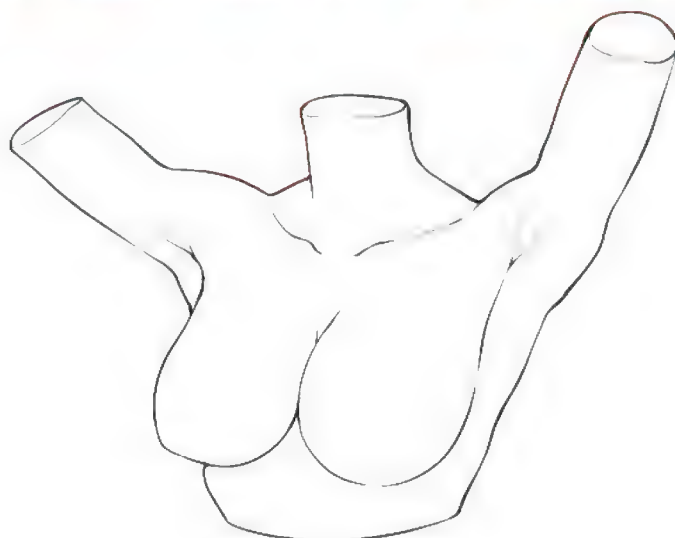
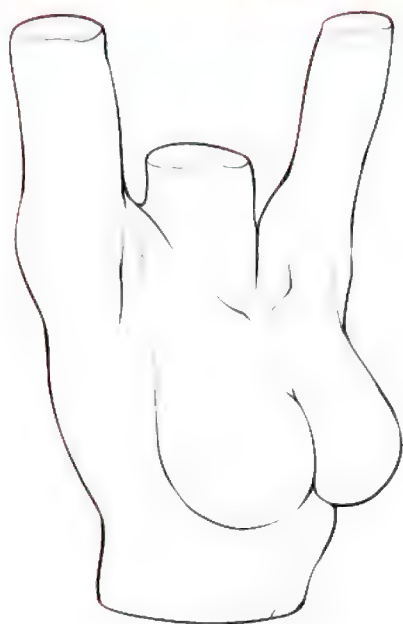


① 肩からヒジラインが①のように
腰のくびれに向かうように

② 指②は①、②、③が
きれいなカーブになるように

女性のわきの描き方【線画練習シート】

作画に使用したペンはPIXIV BOOTHで購入できる「吉村拓也のしっとりペン」です。
私個人のオリジナルの自作ペンで作画には必ず愛用している描き味ハツグンのエース級の1本です！

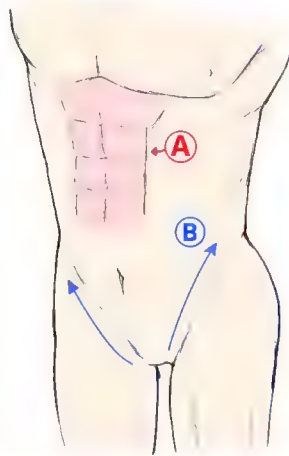


※線画をうすくしてデジタルでトレース練習したり、コピー印刷でアナログ練習にご使用ください。
※この線画は商用利用できないのでご注意ください！！

✕ (ダメかも...)

「〇例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

〇 (良いかも!)

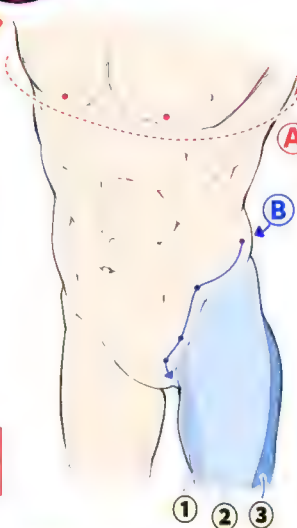


腹筋①が正方形すぎると
立体感が無くなるかも…
脚の付け根ライン②が
直線的すぎると
「筋肉の質感」を感じない…

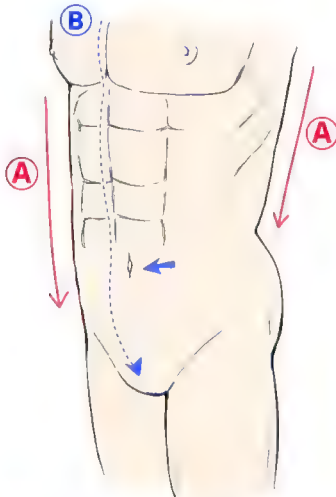


左右で高さを合わせる！

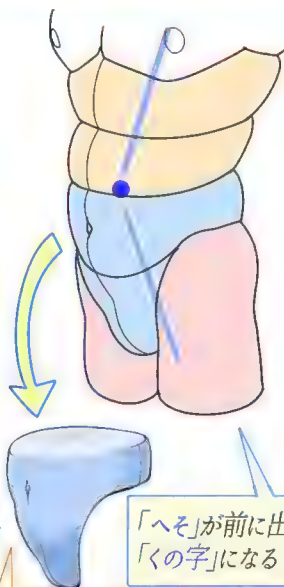
体のカーブラインに
合わせて
左右の筋肉の位置を
そろえることが重要！



体は筒状になっているので
カーブライン①を意識して描く！
脚の付け根②は「3～4段変化」
筋肉も3ブロックに分けて考える！

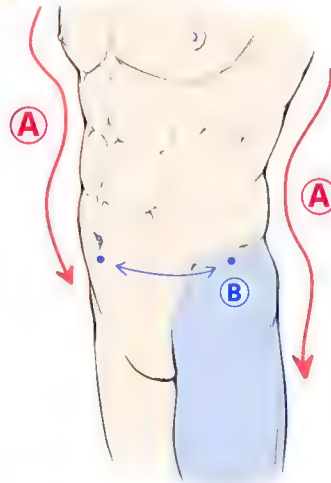


胴体の線①は「直線だけ」よりも
細かなカーブの連続で描く方がリアル！
胸筋・腹筋の中心軸②と
「へそ」がズレていて不自然…

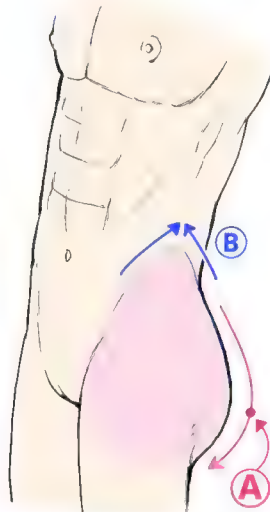


「へそ」が前に出て
「くの字」になる！

**胴体は「たるま落とし」
のようにブロック分けする！**

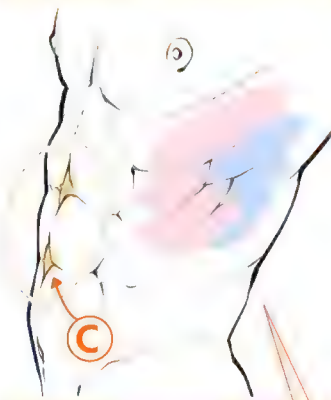


胴体ライン①は「S字型」
をイメージすると良いかも！
足の付け根②は
「へその高さ」と同じくらい！

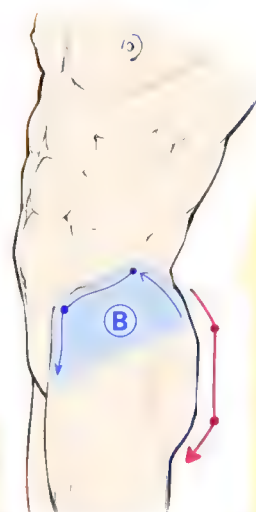


おしりの出っ張り①が
下にあるほど「女性的」に見える…

脚の付け根②がとがり過ぎても
「女性ばい絵」に見えるかも…



**わき腹の筋肉は
「レンガの様に」重ねる感じ！**



男の尻は「直線的」が良い！

脚の付け根②の形は
少しナナメの「台形」

腹筋のスキマ③は
「星の形」にすると美しい！

①こんな髪を描きたい時は



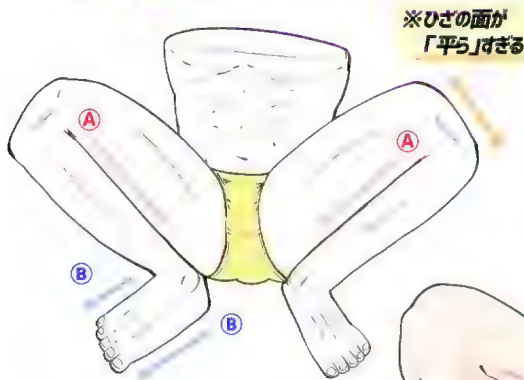
②こんな
「リボンアタリ」を描く



③毛束の1つ1つを
リボンに見立てて描く

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



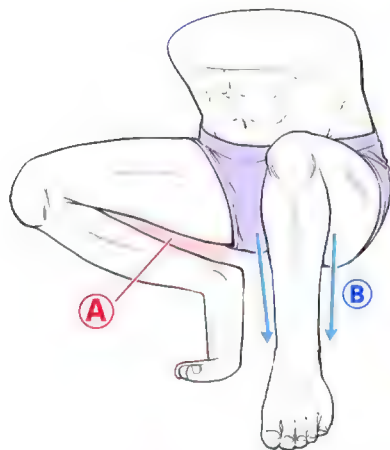
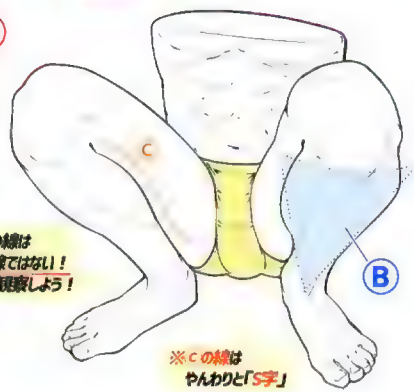
① 中の足ラインAがまっすぐすぎて足の「筋肉の柔らかさ」が無い...

② 足の甲ラインBが平行すぎるので足がノッペリして見える



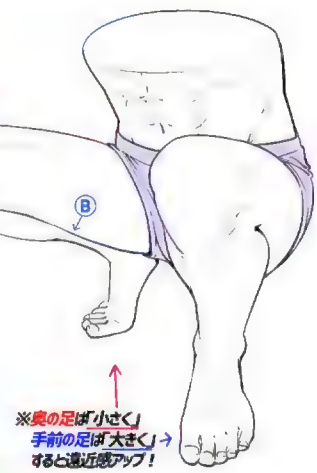
① 足を折り曲げることでAのようにふくらはぎの筋肉が左右へ押し出される

② 膝小僧から足首までのシルエットBは「三角形」になるように細くなる！



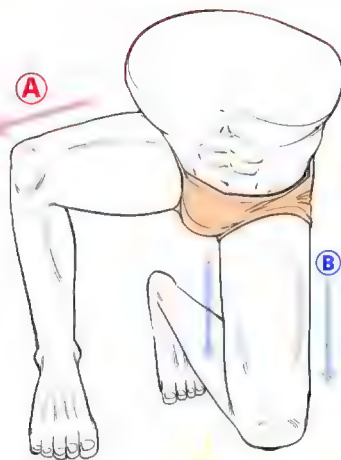
① 足の間にスキマAができると不自然かも... (ピッタリくっつけないと空気イスみたくなる...)

② 足ラインBが平行すぎるとノッペリする... (ひざは足の甲よりも「前」に出るはすなのでOパターンの様にひざが大きく見えるといいかも!)



① 足はAみたく3ブロックで考えると描きやすいかも！

② 足ラインBはほんの少し「Wの字」みたく波打つようにカーブすると自然かも！



① 足Aは横方向に曲がりすぎてて不自然... (Oみたくにヒザが手前に出てくるイメージで描くといいかも!)

② 太ももラインBが左右ともに直線すぎるので太ももが「単調なノッペリ」絵にみえる...

※太もも→ひざの遠近感に注目！

右脚A



① 右脚はヒザ上は「前方へ出て」ヒザ下は「後方へ引っ込む」Aのように遠近感が上下で変化する！

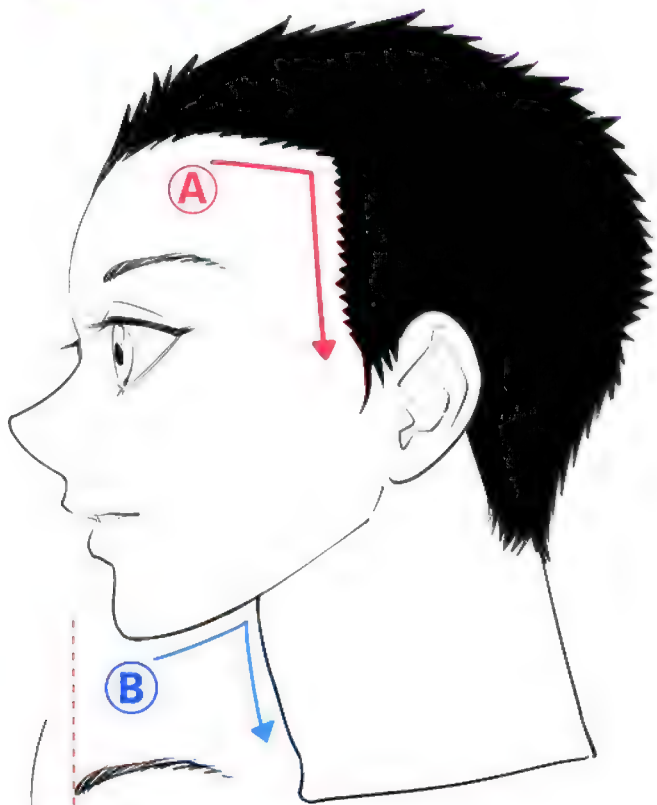
② 太ももラインは決して直線ではない！右側B線はほんの少し「くびれ」るし左側C線は「3の字」になっている！

※太ももライン

※直線で描きすぎると「筋肉の柔らかさ」が無くなってしまふ...

※足の開きば「ハ」の字だと安定感でる！

✕ (ダメかも..)

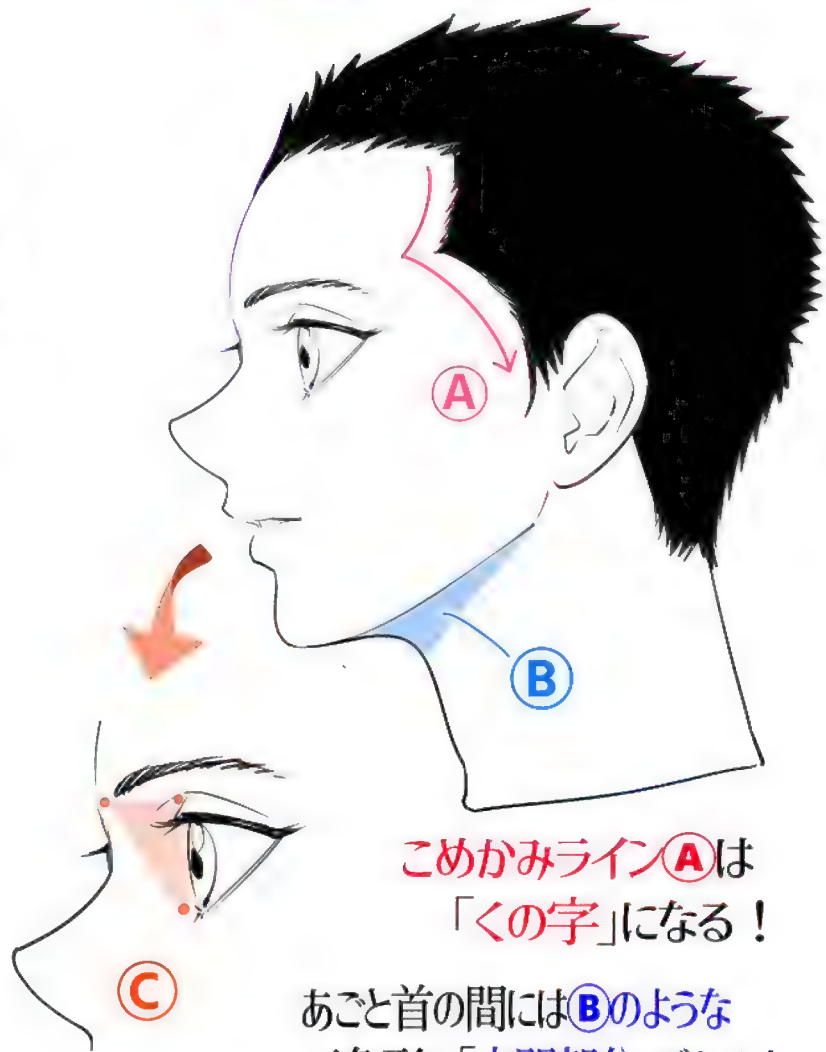


こめかみライン①が
直角すぎて不自然かも…

③ あごから首のライン②が
突然描かれてておかしいかも…

眉毛と目の位置③が同じすぎて
目元の立体感が無い…

○ (良い!)



こめかみライン①は
「くの字」になる！

あごと首の間には②のような
三角形の「中間部分」がある！

眉・上まぶた・下まぶたの3点が
「三角形③」になるように目を描く！

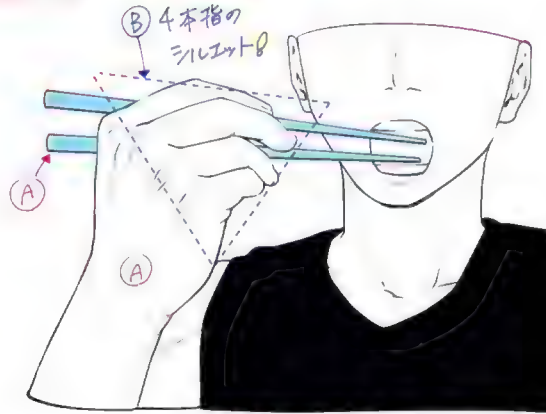
✖ (ダメかも..)

口に入れるときの手



- ① 手の大きさと おはしの大きさが合っていないので不自然かも...
- ② このアングルだと親指(A)は見えな方が自然かも...

○ (良い!)



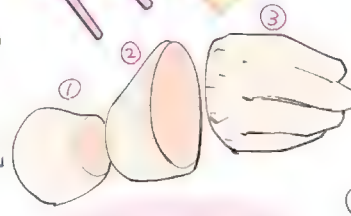
- ① おはしと持ち手(A)は顔より前にあるので少し大きく描く方が絵の遠近感がアップ!
- ② 4本指(B)は三角形シルエットにするとよいかも!



正面から見た手

- ① 全ての指がおはしを支えているかが重要!
- ② それぞれの指が「上下どのおはしを支えているか」が絵から伝わっていない...

理由: なんとなく手を描いているから



※ この3つのブロックで考えるとシンプルかも!



2本指で(はさむ)ように描くこと!

- ① このアングルだと手の甲は見えない方が自然かも!
- ② 4つの関節(B)はカーブ線上に!
- ③ 人指し・中指は上のおはし薬・小指は下のおはしを支える!



何かを取ろうとする手

- ① 指のつらなり(A)がバラバラすぎる...
- ② 親指(B)の曲がり方が不自然かも...
- ③ 4本指は下へ落る感じよりも前へ出る感じなのでツメの見え方に注意!



横アングル

親指は前へ突き出すように描くと自然かも!

- ① 4本指の関節(A)(B)(C)がそれぞれグレッツとしたカーブ線(X)の流れに配置して描くと美しいかも!
- ② 特に人指し・中指は前へ突き出すアングルなのでツメの形は上に少しカーブする!

グーチヨキパーが描ければ 手はマスターできろハズ

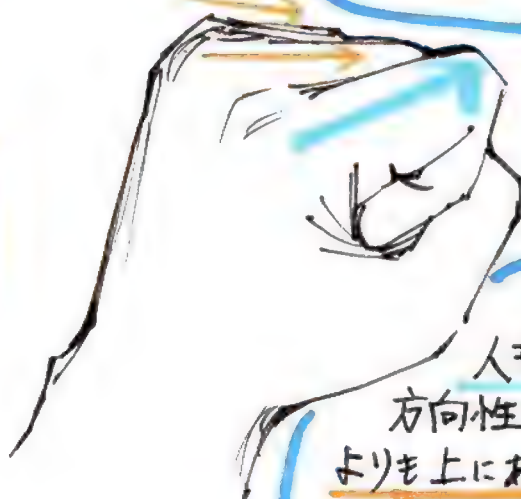
基本

手は
扇形で
できている



「グー」では
人指し指が
(第2関節)
一番高く
見える。

小指を
おりたたんだ時の
皮ふのふくらみ
があるとリアルに。



人指し指の
方向性を他の指
よりも上におけるよう
かくと自然な
「グー」に見える。

指のつけ根の骨は

中指のつけ根骨
が一番高く
ではっている

ので、うちの
「グー」では
人指し指の
つけ根骨は
見えない方が
自然なにぎり拳
に見える。

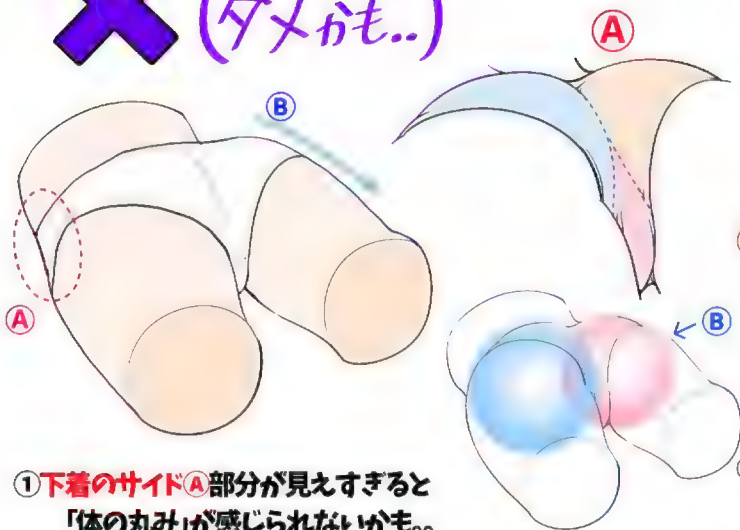


指の流れは
めずかにカーブしている

親指の
つけ根の筋肉を
ふくら描くと
拳の力強さが増すと思いいす。

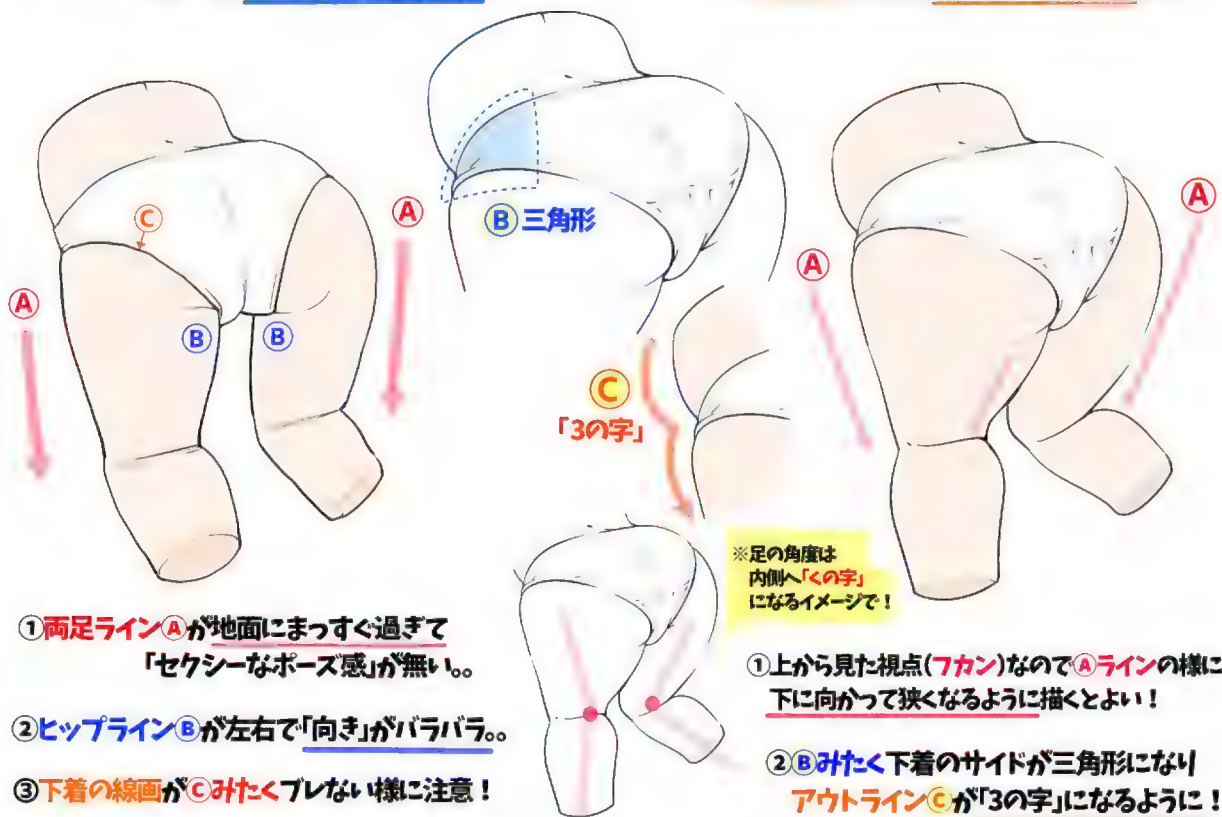
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① 下着のサイドA部分が見えすぎると「体の丸み」が感じられないかも。
- ② 下着から太もものラインBがまっすぐ過ぎるとムッチリ感がでない。

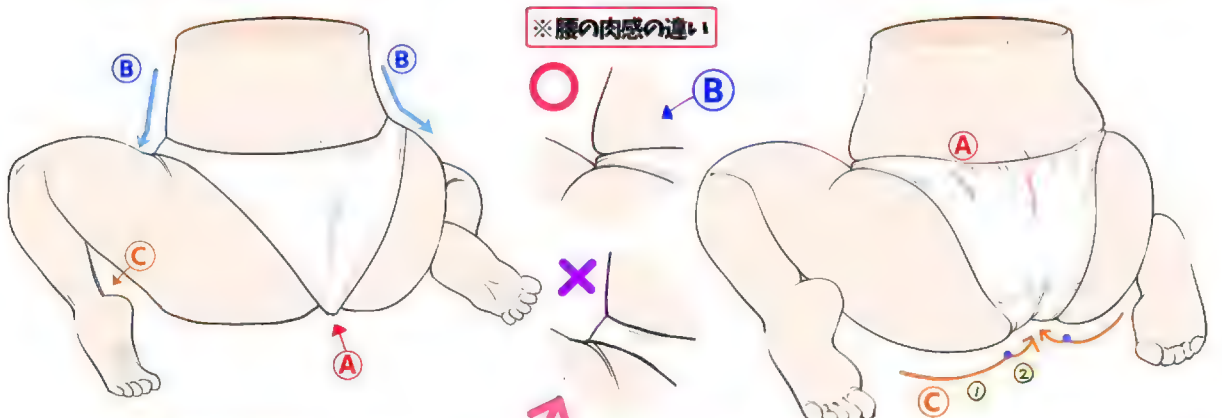
- ① 下から見る下着はAみたく「3つのブロック」に分けて描くと立体感がアップする!
- ② お尻ラインBは球体が2つ重なるイメージ!
- ③ C部分は下着が見えない方が自然かも!



- ① 両足ラインAが地面にまっすぐ過ぎて「セクシーなポーズ感」が無い。
- ② ヒップラインBが左右で「向き」がバラバラ。
- ③ 下着の線画がCみたくブレない様に注意!

- ① 上から見た視点(フカン)なのでAラインの様に下に向かって狭くなるように描くとよい!
- ② Bみたく下着のサイドが三角形になりアウトラインCが「3の字」になるように!

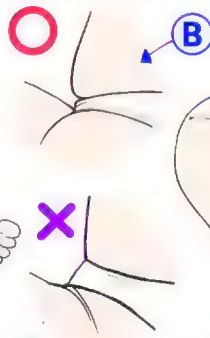
※足の角度は内側へ「くの字」になるイメージで!



- ① 下着のA部分の角度がとがりすぎ。
- ② 腰のBラインがまっすぐ過ぎて肉感が弱い。(○パターンと比べてみよう!)
- ③ 曲げた足にスキマCが空きすぎて不自然。

- ① 下着のシワAは外から「お尻の中心」へ向かうイメージで!
- ② 腰のB部分はタブツとして食い込む!
- ③ ヒップラインCは「2段階」に少し食い込むように!

※腰の肉感の違い





関節部分が
やんわり
ふくらむ
様に描くと
パーカーの
厚みが
うまく出る!

ジッパー部分を
S字のイメージで描き、
「裏面」を見せるようにすると
パーカーらしさが上がる!!

裏面を見せることで
パーカーの「気だるい感」
がうまく表現できる!!

フードの形は
実際の頭の
形にあって
かくとリアルに
なる。



パーカーの
「肩のライン」を
実際の肩より
下の位置に
描くとより
パーカーっぽ
くなります!!



関節の
クシャツと
なした感じこそ
パーカーっぽさ!!

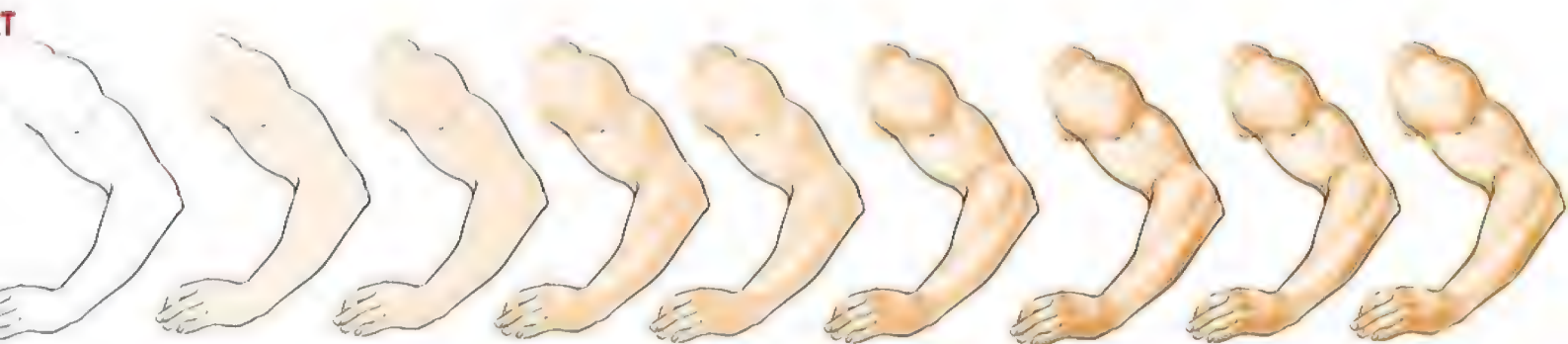


服のシワは
上から下へ
ひっぱられる
ことにより
上下方向に
シワが
生まれる!!

アップ



「首のつけねのライン」
をすすめにする
ことでフードの
バランスが
整いパーカー感
がでる。



⑨ 線画の色を黒色から茶色に変えると「線画の浮き」を抑えられます

⑧ 発光レイヤーで白ツヤをプラスして立体感の完成！

⑦ 5色目で筋肉の固さをツツプさせていく

⑥ 4色目を重ねてふくらみを強調する

⑤ 3色目をホカしていく

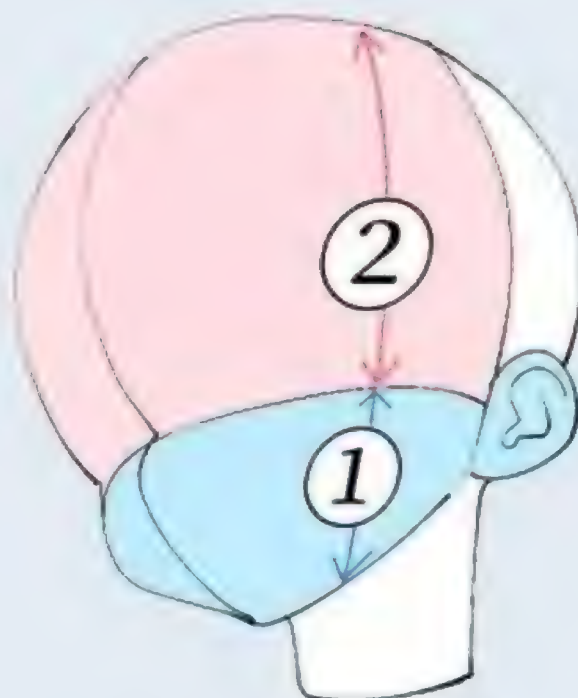
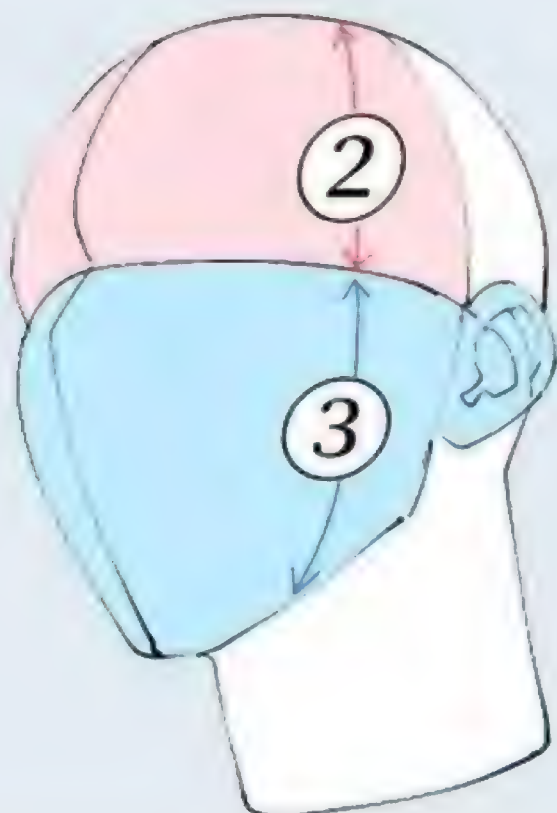
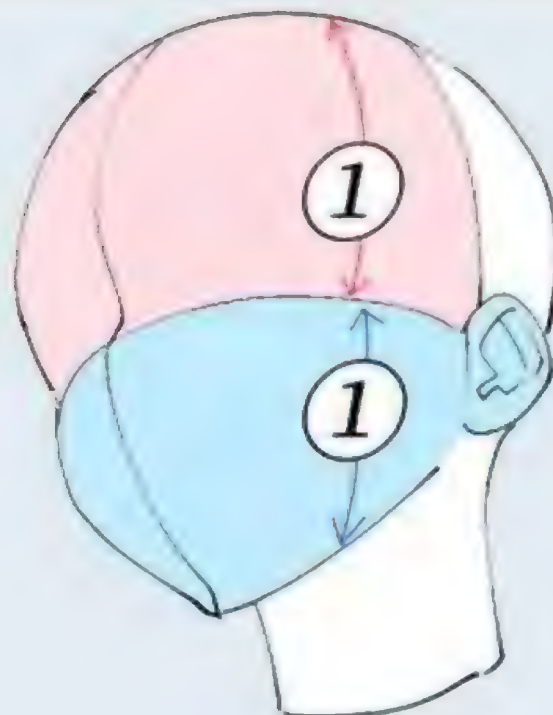
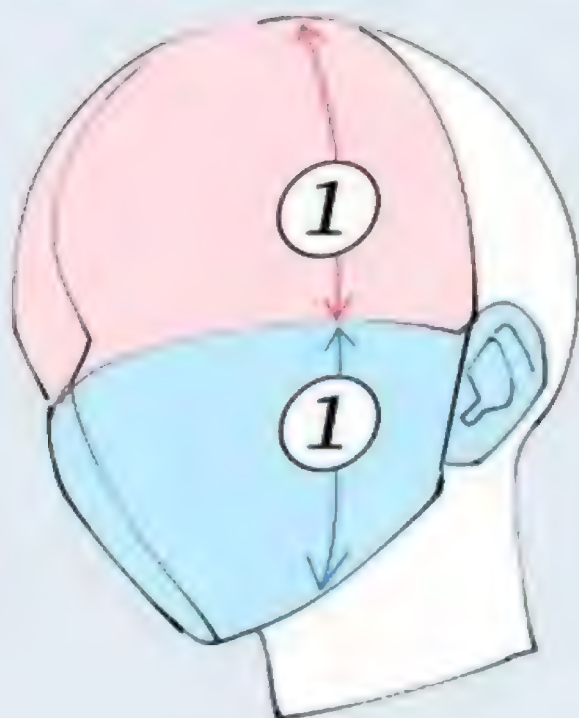
④ 3色目で立体感を作る

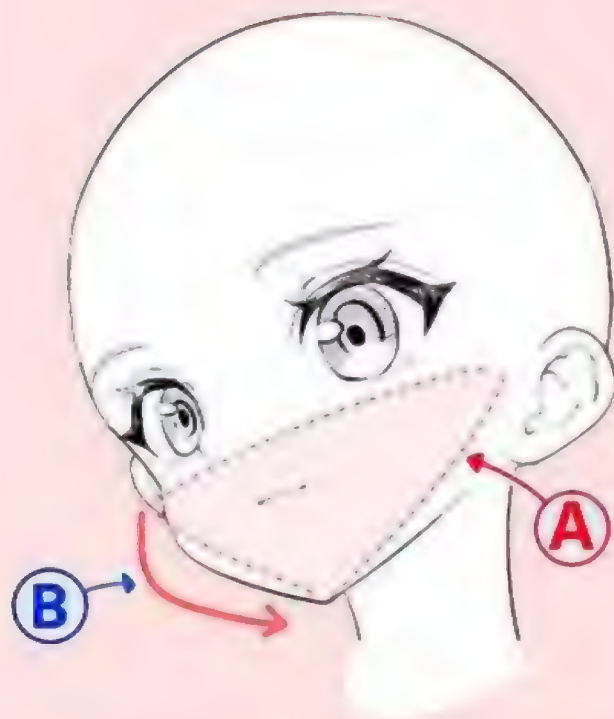
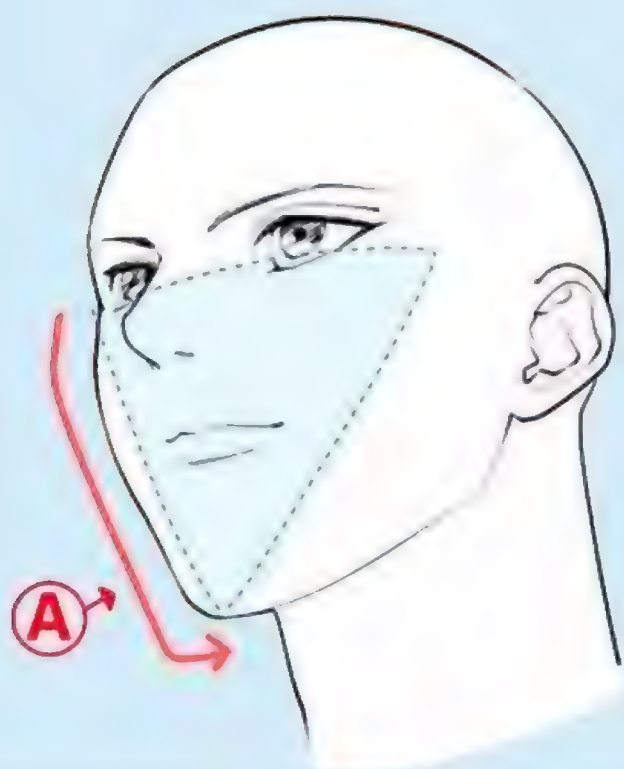
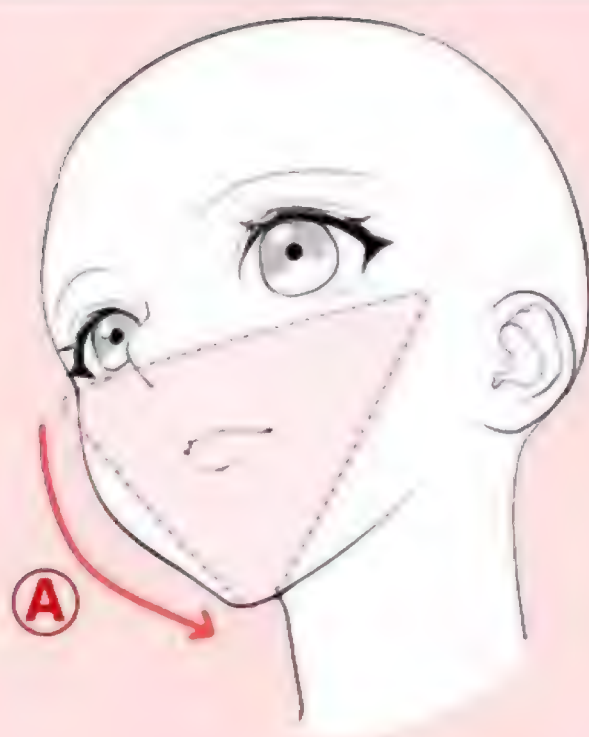
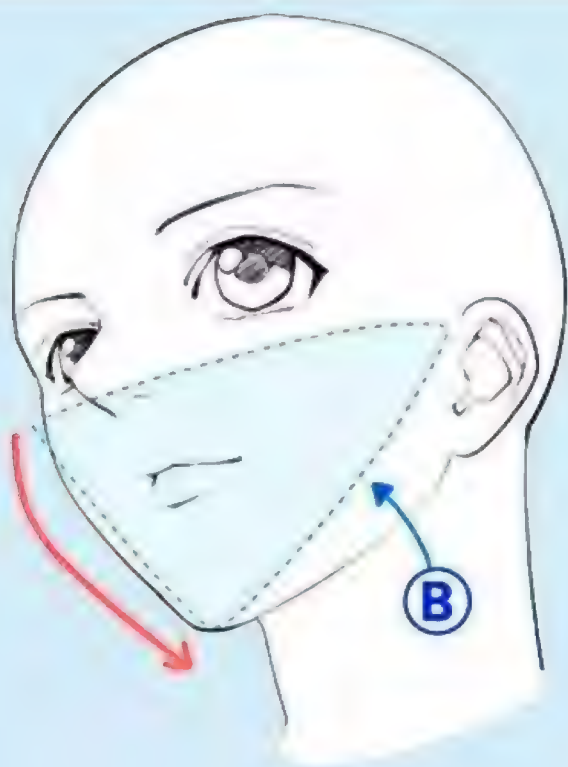
③ 2色目を重ねる

② ベース色をのける

① 線画はスッキリと













④ 他アングルの見え方





(ダメかも..)



(良い!)



- ① 髪のりんかく(A)が「外に広がったまま」だと オカッパになる
- ② 毛流れのタッチ(B)が全体的に「直線」すぎて「頭の丸み」に合っていない
- ③ 右から見ているのに奥の耳(C)が見えすぎていてデザインがおかしいかも...



- ① 髪のりんかくを(A)→(B)→(A)みたく「くの字」にすると女性っぽさがアップ!
- ② 前髪の毛束(C)は「バナナの房」をイメージすると「頭の丸み」を描きやすいかも!
- ③ トップの毛流れでは(D)部分の線を「白く飛ばす」と立体感がアップ!



- ① 前髪ライン(A)が「ま、すぐ」すぎる...
- ② (B)から(C)への前髪の長さの変化が「直角」すぎる...
- ③ 耳にかける(D)部分の毛流れが「真横」すぎる...
- ④ 後頭部の毛(E)が短すぎると男性ヘアっぽくなる...



- ① 前髪の(A)→(B)のラインを「自然なカーブ」でつなげると美しい!
- ② 耳かけ(C)は「耳上部(D)へ向かうよう」に描くとリアル!
- ③ 後頭部の毛(E)を「長め」にして、首元(F)に「くぼ」短くすると綺麗な「ショートヘア」に!!



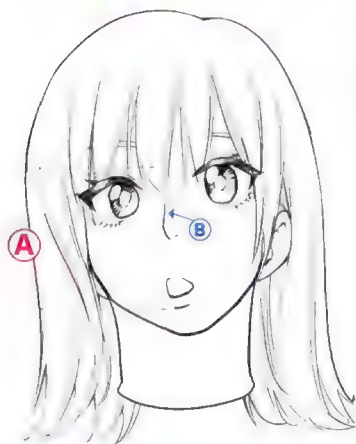
- ① 前髪の集まる点(A)とトップの分け目(B)がズレている...
- ② 女性の前髪(C)ラインに短すぎる毛があるのでボサボサに見えてしまう...
- ③ トップの分け目からの毛流れ(D)が「真横」すぎる...



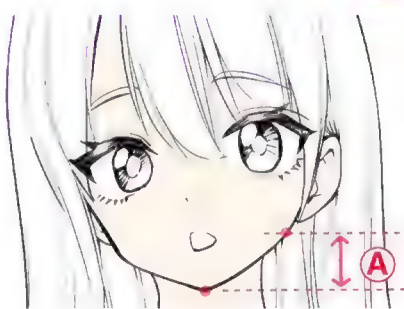
- ① 顔の中央ライン(A)と前髪の分け目(B)を合わせるとキレイ!
- ② トップの分け目からの毛流れ(C)は「少しふくらませて」描くと髪のボリュームが若々しくなる!
- ③ スノ(ネプ)の毛先(D)は少し内側へクルッと巻きこむ!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



- ①両目と口の間隔Aが長すぎると男性っぽい絵になるかも。
②鼻筋の線Bをハッキリ描くとより「年齢が高い顔」に見えます!!



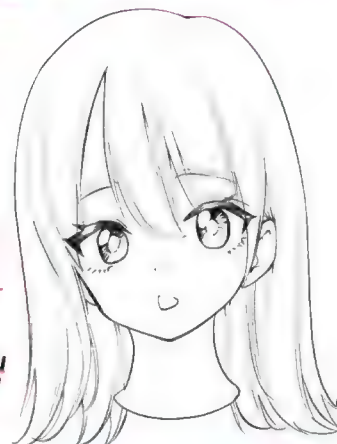
※首の太さは「顔の幅の半分」が良いかも!

おでこ

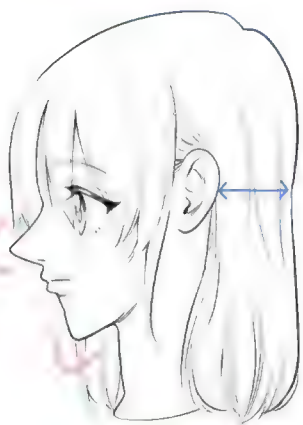
①

顔パーツ

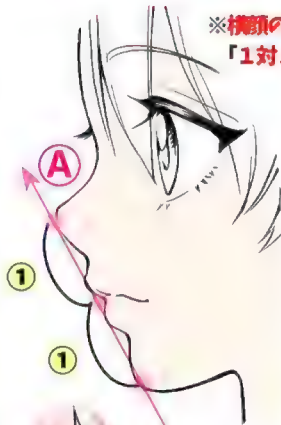
①



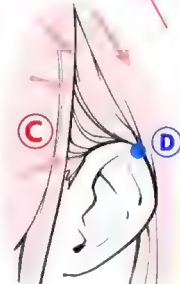
- ①「ほおのえら部分」から「あご先」の間隔Aを短くすると可愛い童顔タイプになる!
②おでこの長さと言目の下の長さは「1対1」が可愛い比率かも!



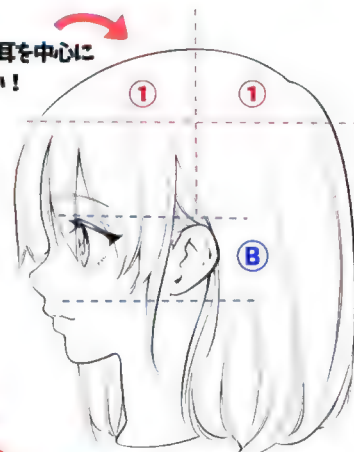
- ①鼻やアゴが出すぎると「年齢が高い」印象になります..
②後ろ髪のボリュームAがせまいとバランスが微妙かも。(○パターンと比べてみよう!)



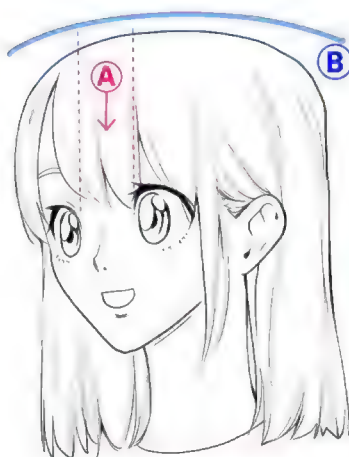
※横顔の比率は耳を中心に「1対1」くらい!



※耳かけはC方向から耳上Dへ向かうように!



- ①Aみたく鼻→口→アゴ先が比率「1対1」になるとよいかも!
②耳の高さはBみたく「上まつげから鼻下」の間に描くとバランスいいかも!



- ①鼻筋Aが両目の中間の位置だと顔の遠近感が出なくて不自然に..
②頭頂部ラインBが平べったすぎて「顔の印象や絵」が固く見えるかも。



※奥側の目



※下まつげは線で描かなくてもアリかも!

※上くちびるは「W字」に。下くちびるは線を途切れさせると立体感アップするかも!

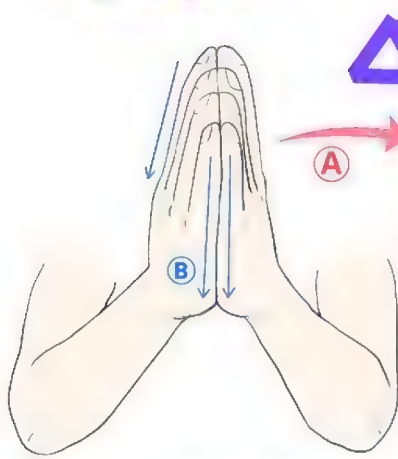
※毛先は「丸み」をつけるといいかも!



- ①この角度の顔の鼻筋Aは「奥側の目のすぐ横」に描くとバランスいいかも!
②唇とアゴの中心線Bを合わせるといいかも!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



指をくっつける部分①がピッタリと密着しすぎて不自然かも…

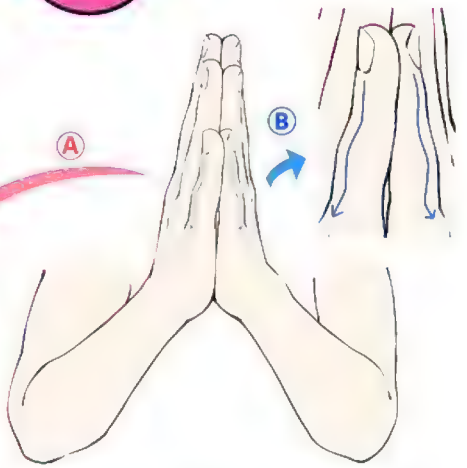
指や手の密着するライン②が直線すぎて「手の柔らかみ」が無くなる…



指と指がピッタリとくっつけすぎて「指の丸み」が不自然かも…

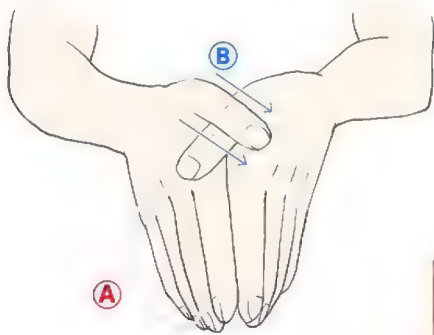


指の密着部分①は「クジラの潮吹き」をイメージする



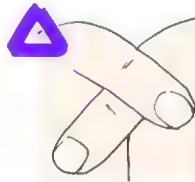
指と指をくっつける部分①は「爪の先」までくっつけないこと!

指のライン②は「一直線」ではなく関節があるので「ジグザグ」している!



①みたいに薬指や小指を描きすぎると手が「平ら」にみえて手の平に「ノッペリ感」が出やすいかも…

親指②の線画が単調すぎるかも…
(※指が折り重なってのように見えない)

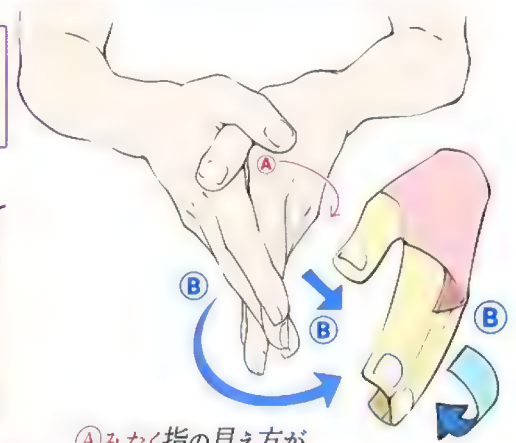


線が単調なので「指の立体感」が感じられないかも…

指のラインは「直線」ではなく「丸み」がつく!



上の親指の下の矢印部分みたいに「影をなじませる」と指の「実在感」がアップ!



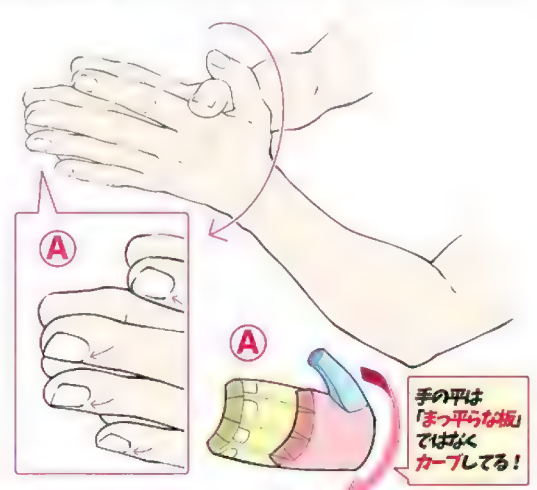
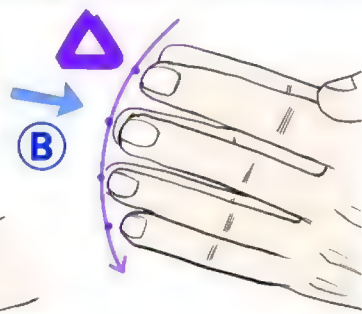
①みたく指の見え方が下にいくほど「三角形」が小さくなるように指を描くと綺麗な手にみえるかも!

手の平は②のように「丸み」があるので小指にいくほど「内側」にカーブして隠れてしまう方が自然にみえる!



①みたいに4本指の「ツメの向き」が全部同じ方向に描きすぎると手がノッペリして見えるかも…

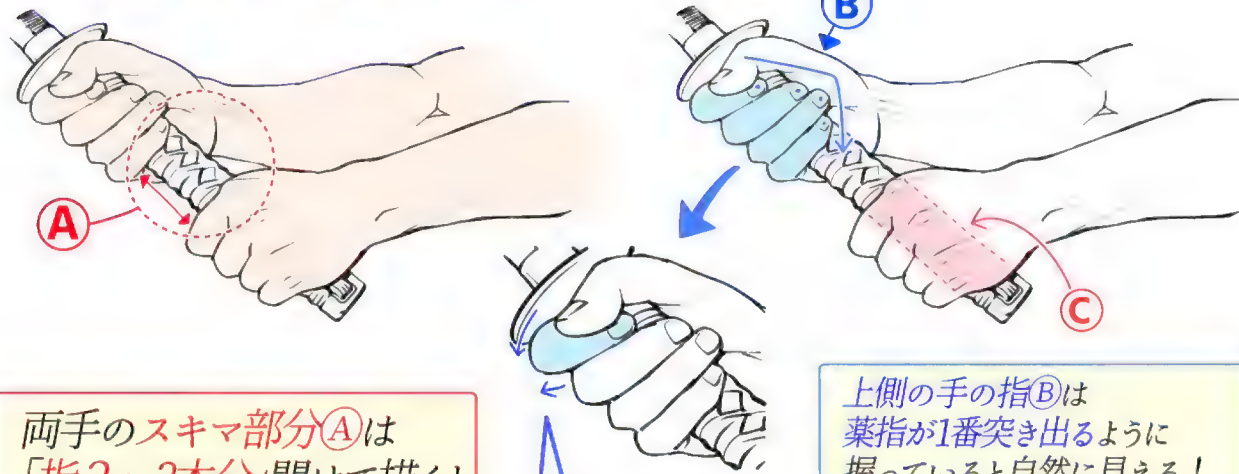
指先の長さ②ラインに「差がなく」「指の長さ」が4本とも似すぎていて「手のリアルさ」が無くなっているかも…



手の平はゆるくカーブしているので①みたく「ツメの向く方向」が人差し指と小指では変わってくるのが自然!

指先をつなぐライン②は綺麗なカーブ線上にあるといいかも!

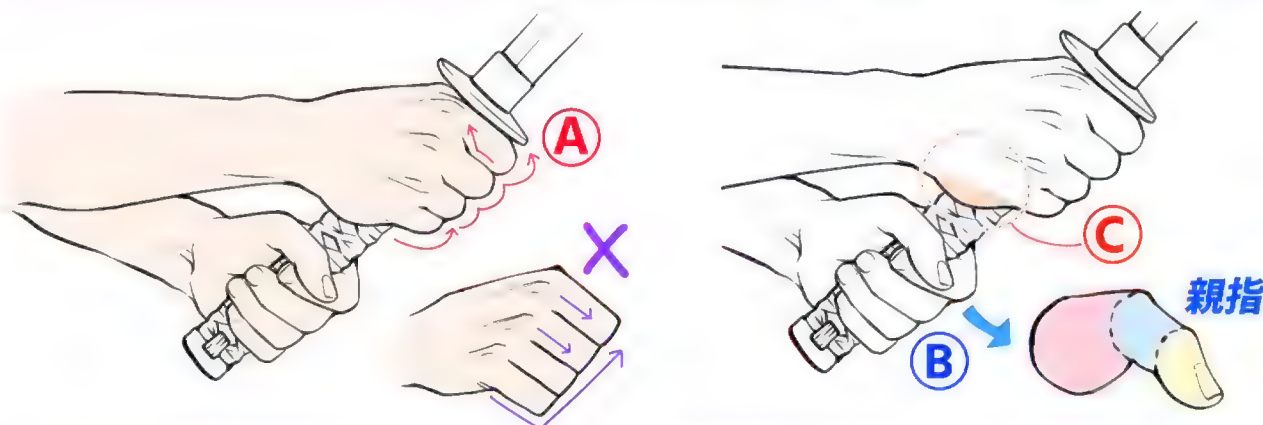
柄をにぎる手の描き方②



両手のスキマ部分①は
「指2～3本分」開けて描くと
いいかも！
※両手をくっつけすぎない。

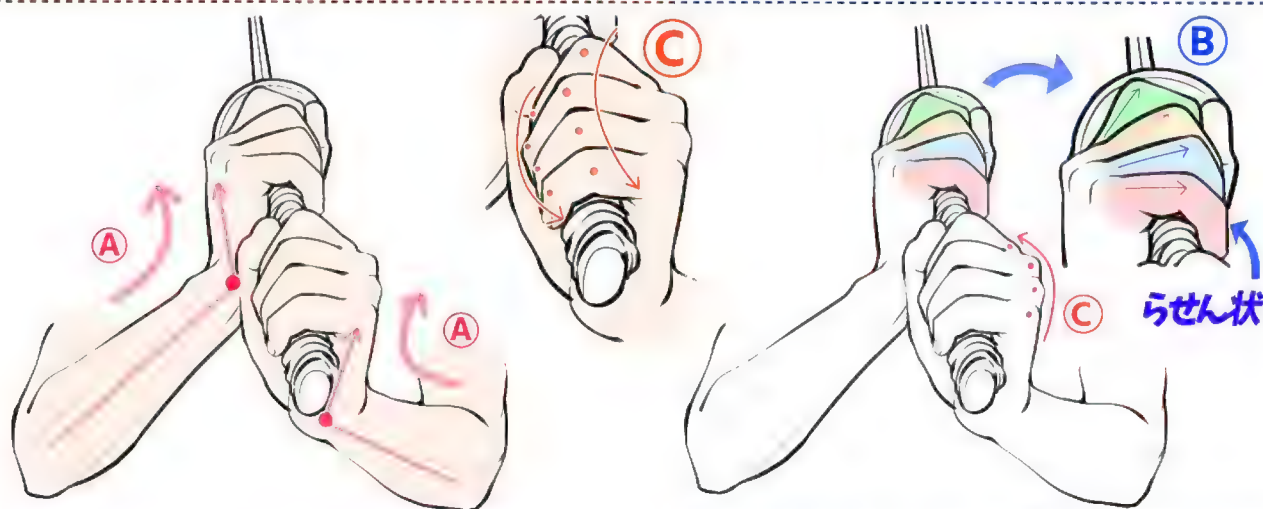
人差し指は
少し持ち上げる。

上側の手の指②は
薬指が1番突き出るように
握っていると自然に見える！
下側の手の中③の
刀が隠れている部分も下書き
しておくとデッサンが狂わない。



指の線画は①みたく
「丸み」を意識して描くこと！
✕のように「カクカクした手」に
なると「肌の柔らかみ」が
上手く表現されないので注意！

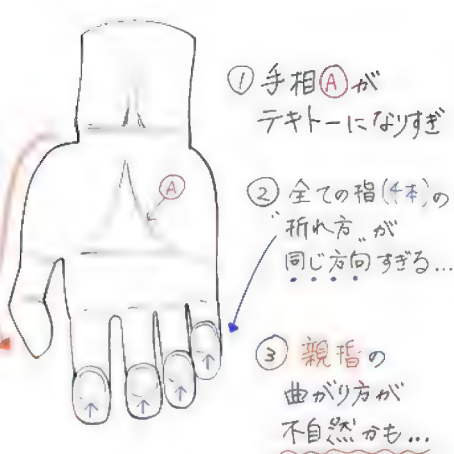
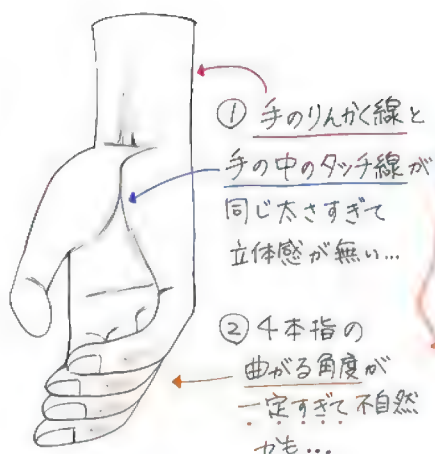
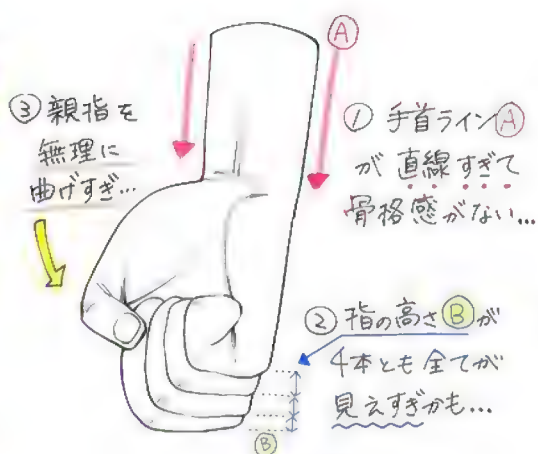
親指②は3つのブロックに分けて
立体感を描くといいかも！
③部分は「刀をにぎる力」によって
「手の平の肉」がおしだされて
外にはみ出す感じがリアルに見える！



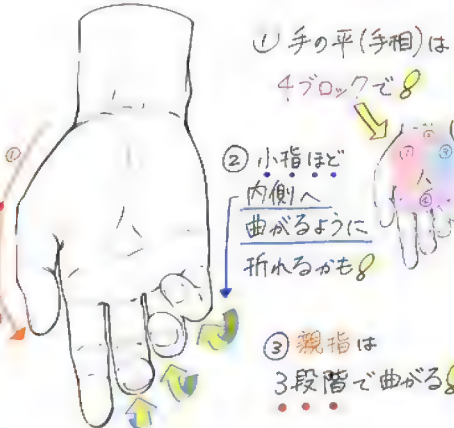
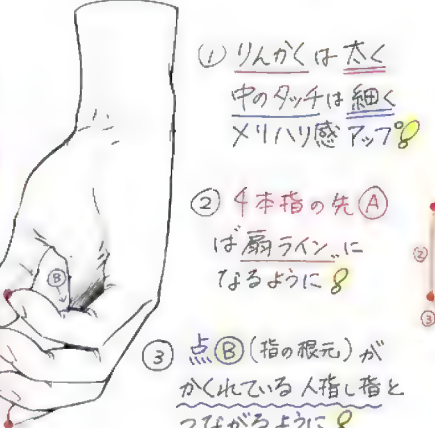
手首の角度①は90度ちかくに
「くの字型」に曲げてみると
刀の持ち方がサマになる！
「ひじ～手の先」がまっすぐ
になりすぎないように注意！

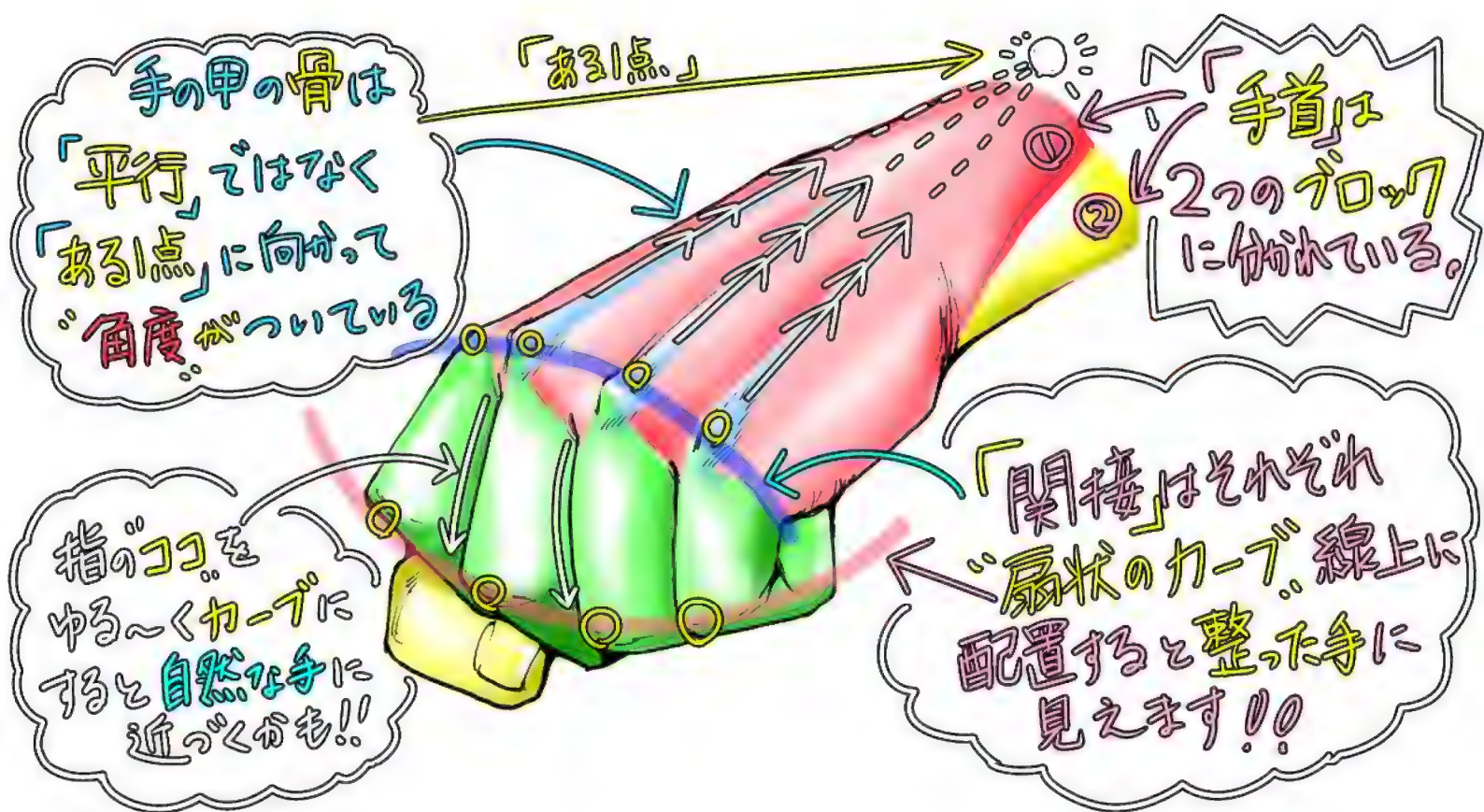
刀をにぎる指の角度は②みたく
「らせん状」に描くと綺麗に見える！
指の関節は③みたく
「綺麗なカーブ線上」にそろえて描くと
手の見栄えが良くなる！

✕ (ダメかも)

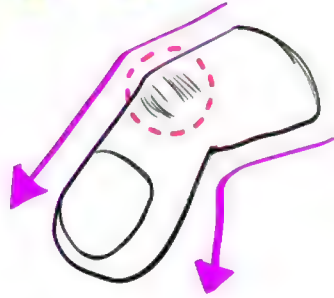


○ (良いかも!)



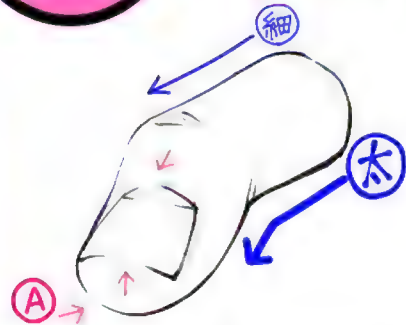


✖ (ダメかも...) ◯ (良い!)

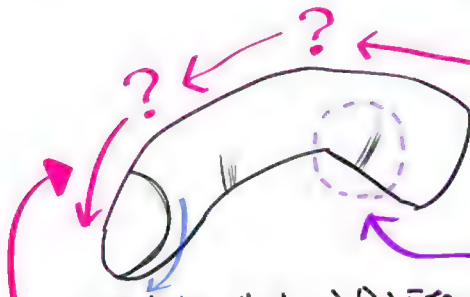


ナメ指

- ① 指の太さが不安定...
- ② シワが細かすぎると老け感が出るかも...

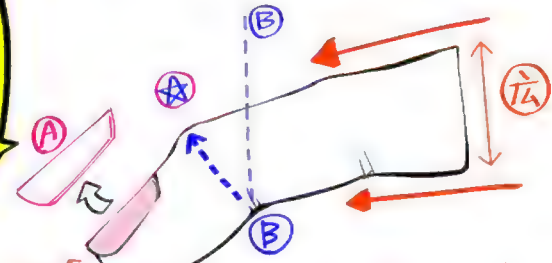


- ① (A)の中央部を「白くトバす」とツメの立体感がでます。
- ② リンかく線の下側を「太め」に描くと指の立体感がアップ!!

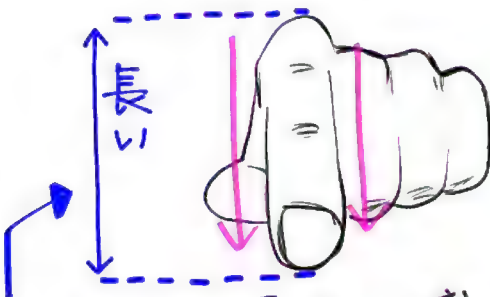


ヨコ指

- ① 関節部がどこから分らない...
- ② 指のシワが「関節以外」から出ている

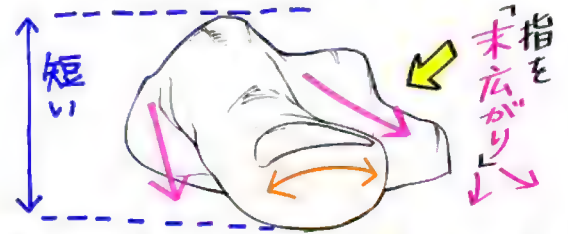


- ① 「横からのツメ」は(A)のようにうすく
- ② 指が曲がる時は(B)の真上に関節はこない方が自然。(★の方が自然!)

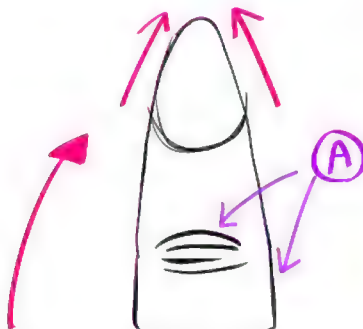


指す指

- ① 指が長すぎて「手前に出てる感」がない
- ② 指の見え方が「平行すぎる」と遠近感が出ない...

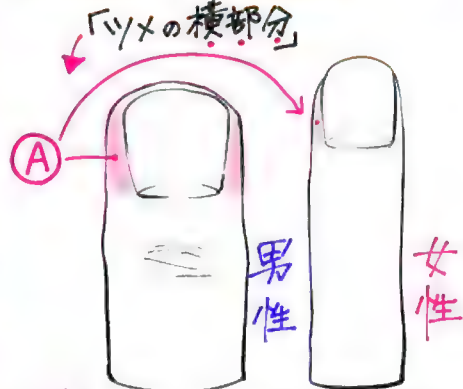


- ① 指の見え幅を「短く」すると「つき出す感」がアップ
- ② 指を「末広がりに」描くと
- ③ ツメのラインは少しカーブさせる!



ツメの見せ方

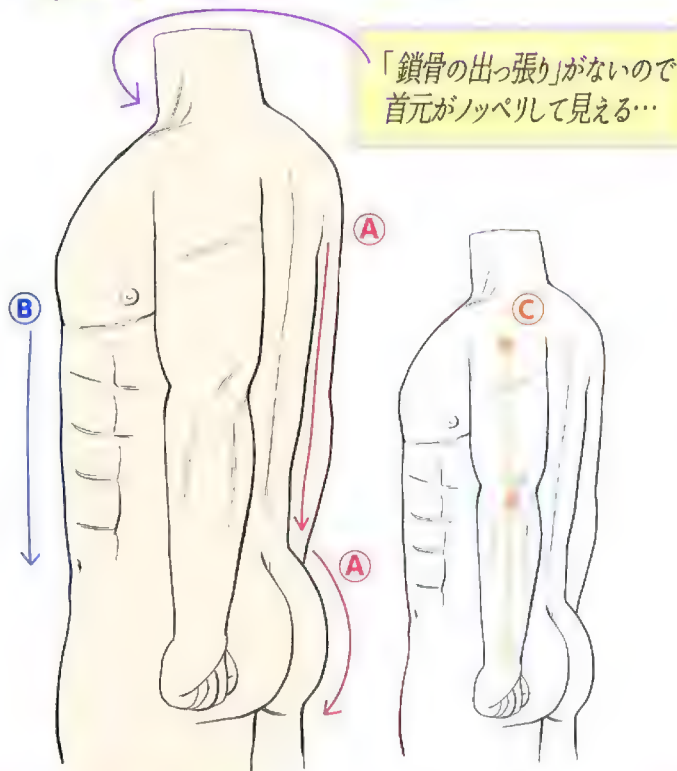
- ① 指が「とがりすぎ」てないか?
- ② (A)おたく「リンかくとシワの線」が同じ太さになってしまっている...



- ① (A)おたくツメの横に「肌部分を残すとリアル!!
- ② 女性の指にはシワがない方が「美白感」が出る!

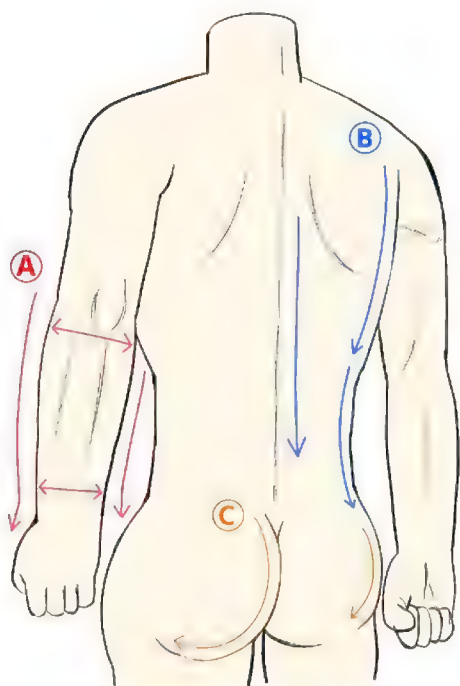
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



背中ライン①がまっすぐすぎて不自然なうえに
お尻①がブリッとすぎると女性的な絵に見えてしまう…
お腹ライン②が直線すぎて「腹筋の立体感」が無い…
腕の軸③が「まっすぐ」すぎて不自然かも…

胸筋・腹筋ライン①は「筋肉のふくらみ」を意識して描くこと！
背中からお尻ライン②は「S字」っぽくカーブさせると
立ちの姿勢がカッコよく、背中の筋肉も発達して見える！
腕の中心軸③はひじ下から「くの字」に少し曲げて描くと
「マッチョ感」も映え、自然な立ち姿に見えやすい！



①みたく「ひじ下と手首の太さ」に差が無さすぎると
腕のくびれが弱く「短い腕」に見えてしまう…

体のライン②は「筋肉の細かな盛り上がり」が描かれてなく
線が単調なので「筋肉の少ない痩せた体」に見えてしまう…

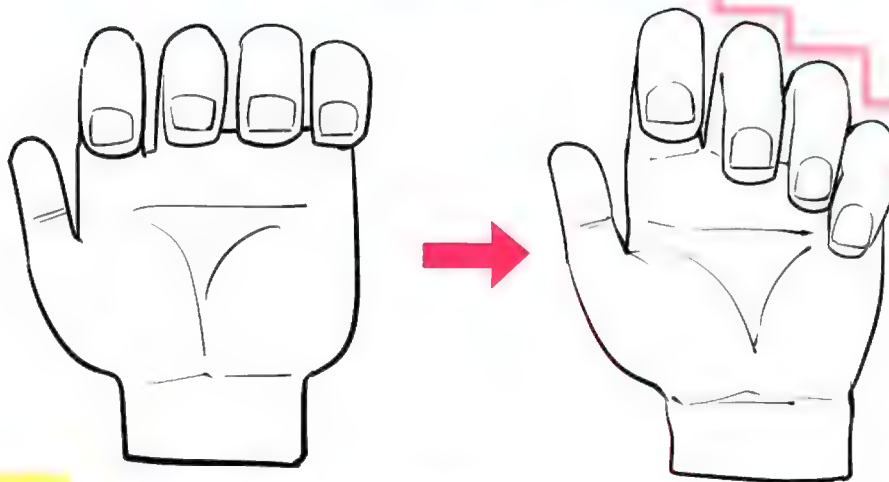
③のお尻は「丸み」が強すぎて女性っぽいお尻に見える…

肩ライン①は外側へもり上がるように、手首はギュッとくびれるように
「筋肉が膨れる部分」と「くびれる部分」のメリハリが大切！

背中を中心軸②は「ゆるいS字」っぽいカーブで描く！

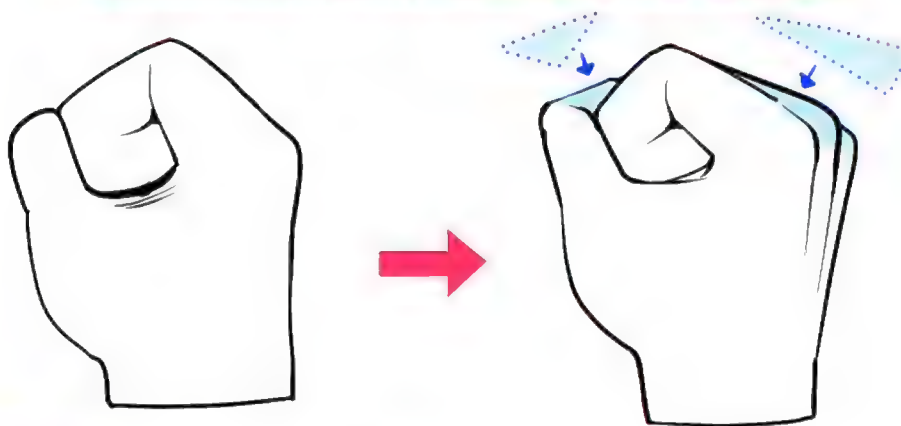
男性のお尻は③みたく「くぼみ」を描いたり、カクつとした
「筋肉の硬さと厚み」表現すると男性っぽく見える！

手が下手になる人の特徴



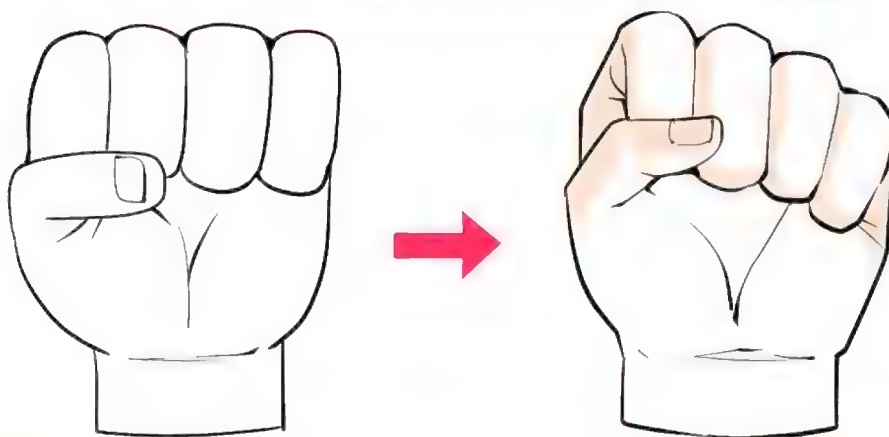
第1位 指の並び方が同じすぎる

修正法・指を階段状に低くしていくイメージで描く。



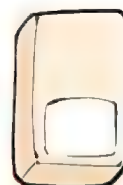
第2位 奥の指が描けない

修正法・三角形スペースを足すように奥行きを出す。



第3位 立体で絵をとらえられない

修正法・指1本1本を「箱」だ考える →



5



⑤④で描いたグレーの影線の
1個1個の内側をボカしていく。

6

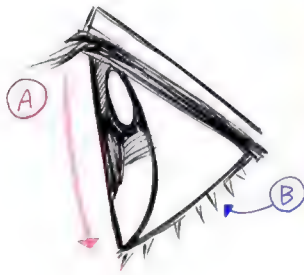


⑥雲の底面にも
グレー色の影をドカッと塗る。

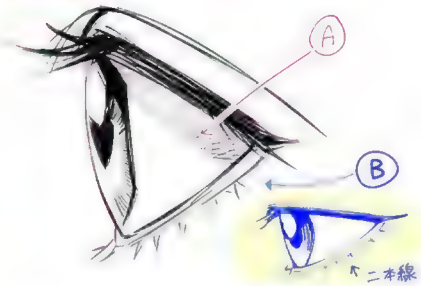
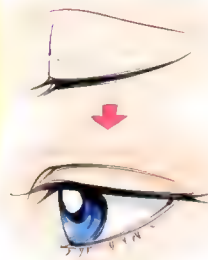
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

真横アングルの目



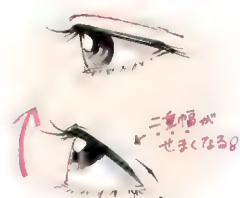
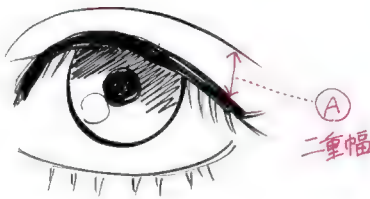
※ まぶたの折れ方



- ① 眼球の(A)ラインに丸みが無い...
- ② 下まぶたが太線だけでノッペリかも...
(○パターンを参考に8⇨)

- ① まぶた下(A)に影を描くと立体感アップ8
- ② 下まぶた(B)は1本線で表すよりも2本線で表現するとリアルかも8

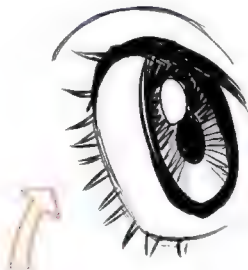
上を見上げる目



- ① 上を見上げるとまぶたは折れたにみれるので、(A)みたく幅が広いと不自然...
- ② 上まぶたが下を向きすぎかも...

- ① まぶたを上へ向けると上を見上げる感がアップ8
- ② 下まぶた(B)ラインは目頭へ向かって少し上がる8
鼻で高くはるため8

ナナメ横から見た目



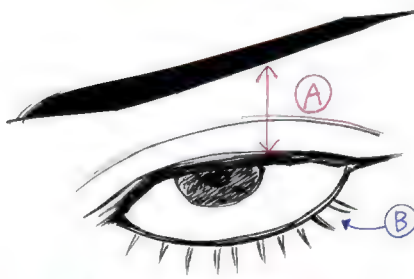
※ 目は球体なのでツヤは眼球のほっこにあるとよいかも8
(場合により逆)

- ① 上まぶたと下まぶたをくっつけると不自然に見えることがあるかも...
- ② 目のツヤが瞳の中央にあるとこのアングルではノッペリするかも...



- ① まぶたの形(A)は目頭へ向けせまくなるよう8
- ② 眼球の立体感には十字グリッドで目安に考える8

イケメンの目



- ① 眉毛と目の間隔(A)が長いとイケメンに見えにくいかも... (好み)
- ② 下まぶたの線(B)が太すぎると目の立体感がなくなるかも...



- ① 二重ライン(A)の両端部を少しダマ、ぼくすると立体感アップ8
- ② 目頭(B)にミゾ部分を描くとリアルに8
- ③ 下まぶたの中央(C)を白く飛ばす8

✕ (ダメかも..)



① ①のワキを開きすぎると、ウデが重力で
疲れるにめ長時間の読書には不自然かも...

② 指⑤が(片手)4本とも 本の上にのっている
本がスベリやすく 落ちてしまうかも... (持分は人におます)

○(良い!)



① ワキをしめ、ヒジAを横腹に
くっつくと体に負担の少ないポーズに

② 人指し指は本の上部を、中指・薬指
は本の下部を、小指は本の底面を
支えるように
描く。



①両手Aがネコの手になっている...
(本を持ってるように見えないかも)

② ヒジ ③ が 前 方 へ 出 し ず ぎ て、
ウデ が 長 く な り ず ぎ て い る... (長さがバラバラ)



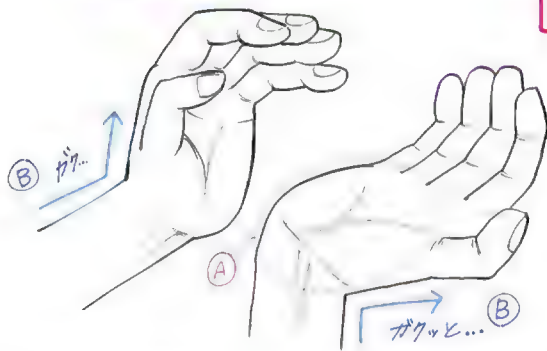
① ウデの角度(A) と 本の角度(B) が
同じように合めると自然かも

② 肩① ひじ② 手首③ の3ポイントが
「三角形」になるように。

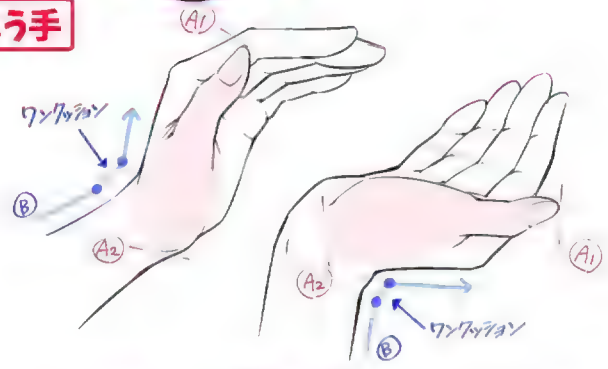
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

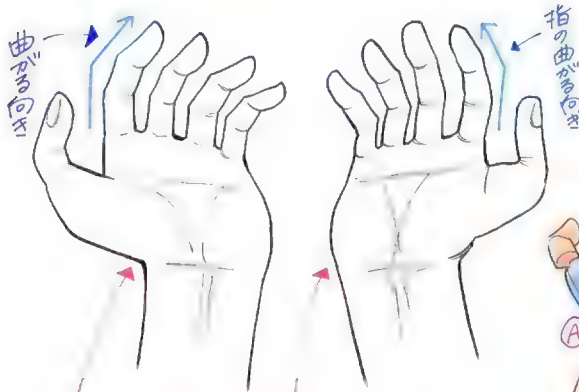
すくう手



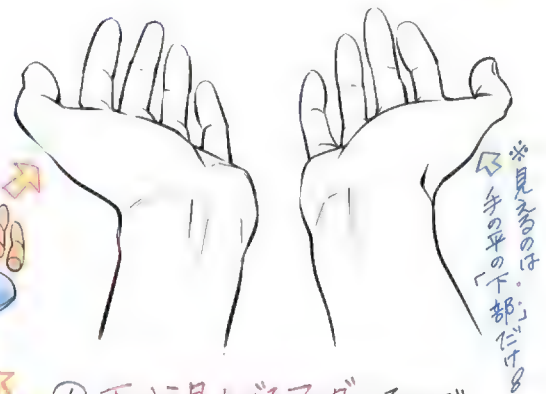
- ① 手の平(A)の手相ジワに立体感がない...
- ② 手首の折れ部分(B)が極端に曲がりすぎ...



- ① 親指とは(A1)→(A2)までとイメージすると親指の立体感を意識しやすい
- ② 手首の折れ(B)はワンアクションはめらうに

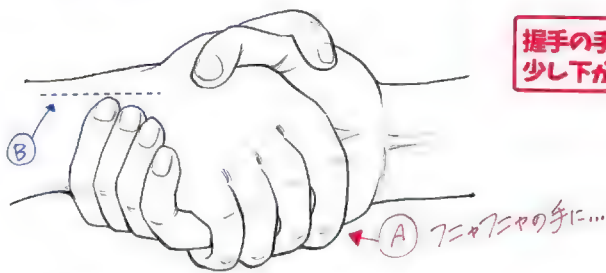


- ① 特に手の平の立体感がイメージしてなく全体がペラペラしてる...
- ② 指の曲がる向きが全て同じすぎるかも...



- ① 下から見上げるアングルなので(A)のようなブロック分けで考える
- ② このアングルで見ると、手の平は見えませんが自然かも

握手の手
少し下から

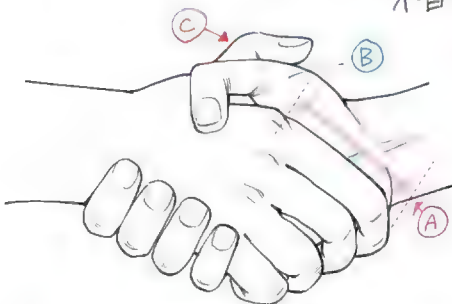


- ① にぎる手(A)の指がタコみでなくて骨が無い指にみえてしまう...
- ② 人差し指(B)はここまで上に描くと不自然かも...



- ① 人差し指は! 一番遠くまで指を伸ばすので(A)みたく下まで回りきらない
- ② (B)の人差し指も同じく、中指より短くなるほうが自然な握手になるかも

握手の手
正面から



- ① 人差し指の(A)部分が長すぎかも...
- ② 親指(B)は曲がる方向が不自然... 親指(C)は見えない方が自然かも...



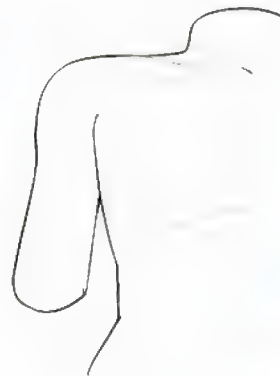
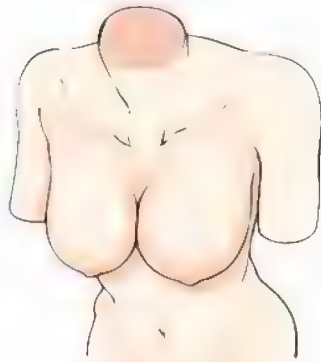
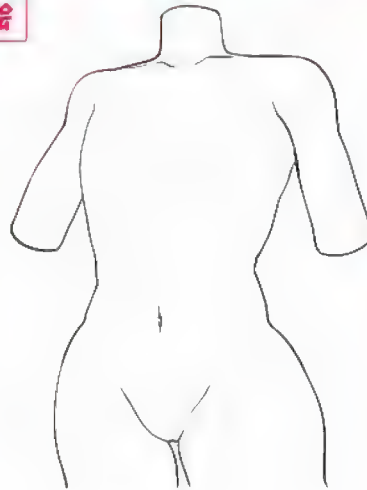
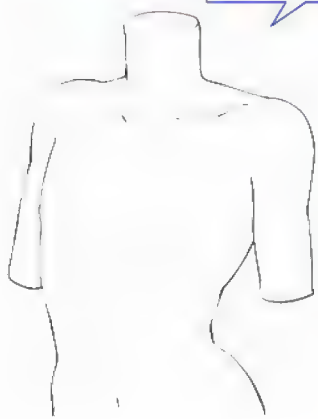
- ① 相手の手にぎると(A)みたくせばまる
- ② 本当にささいな点だが、(B)の指はビミョーに角度が変わる方がリアルかも

乳房の描き方(線画練習シート)

右の完成絵を参考にみながら
左の男性ベース線画で練習してみよう!

男性ベースの線画

女性の完成絵



肌色の使用色はこちら↓

ピンク系肌

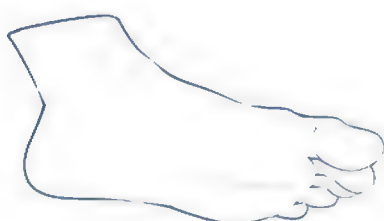


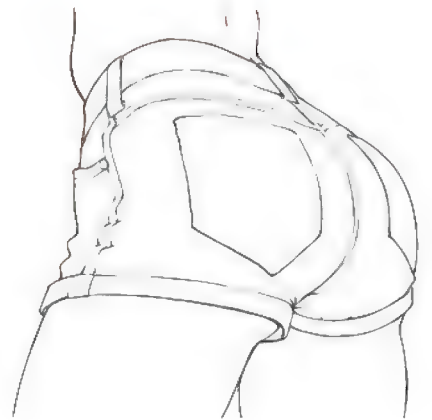
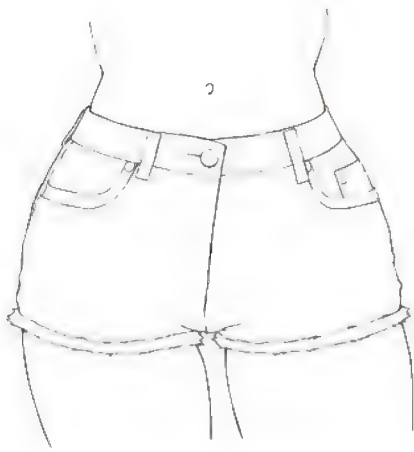
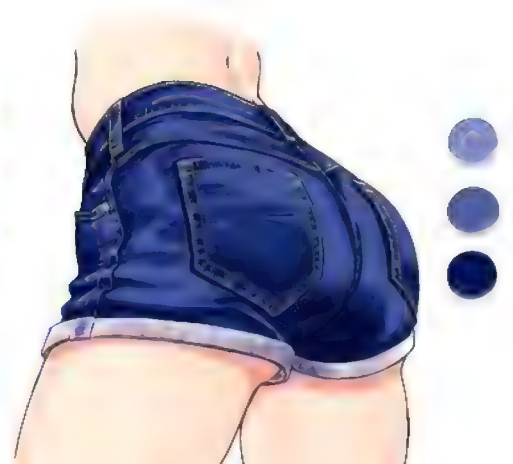
イエロ-系肌



足の甲(裏)の線画練習シート

※支援者の方には自由にドレス模写練習などお使いください。
これ等で印刷して練習の使っていただいてもかまいません！

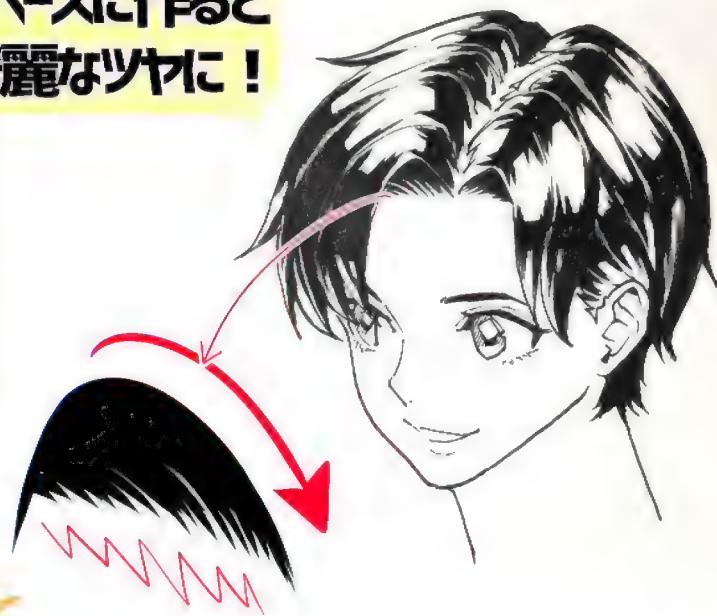




髪ツヤは「ドーナツ型」のスペースに作ると綺麗なツヤに！



髪の生え際は上から下へスーッと鋭く筆ペンで描くと綺麗なジグザグになる！



光のあたる

③側は
「ツヤベタ多く」

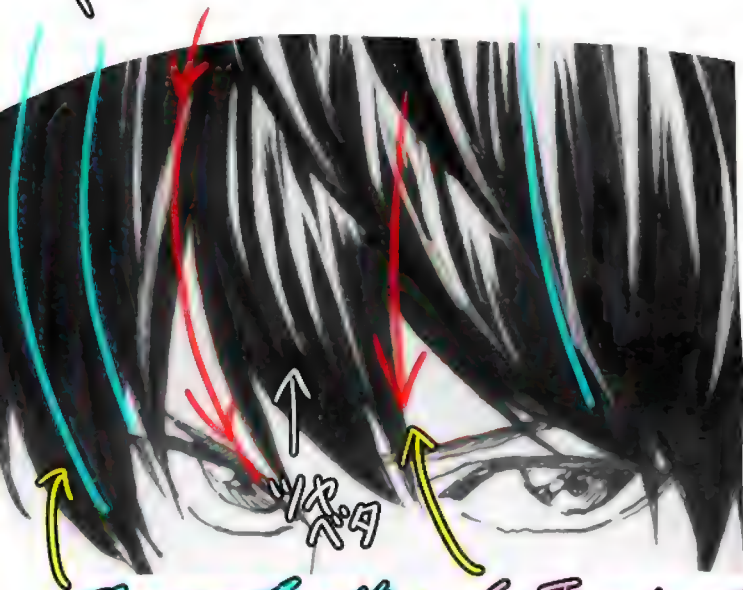
光の当たらない

①側は
「ツヤベタ
ほとんど無し」

くらいのバランスにすると

①③のメリハリがつき
綺麗なツヤの
コントラストが
できるかも!!

(ただバランスは絵柄によってお好みで!!)



頭のタテ構造線と毛束のカーブが
同じ方向性でないときは毛束のツヤベタは
「毛束」のカーブに合わせて描く方が
キレイに見えます。

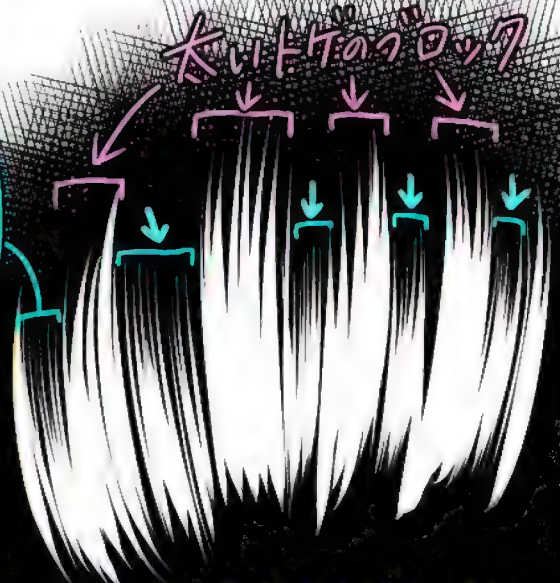
光

カーブ



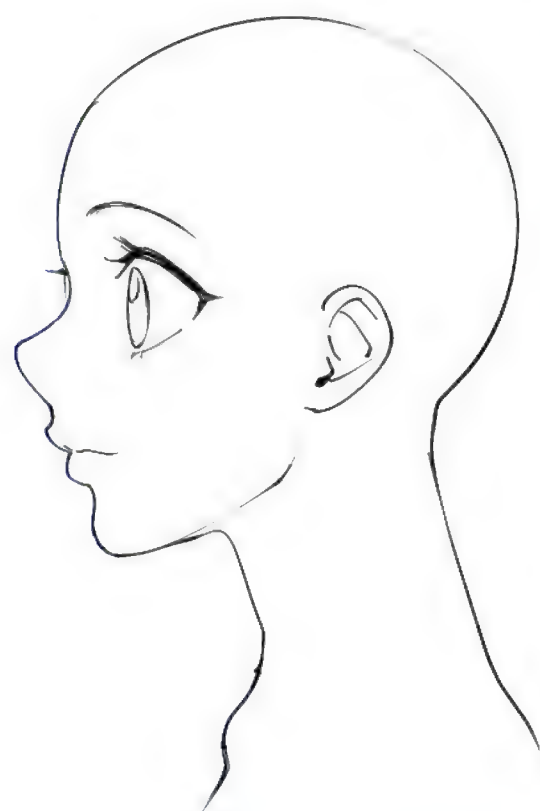
ヨコの構造線の
カーブの丸みに
白のツヤベタを合わせると
頭の立体感を損なわずに
自然なツヤベタが
できます。

(細いトゲの
ブロック)

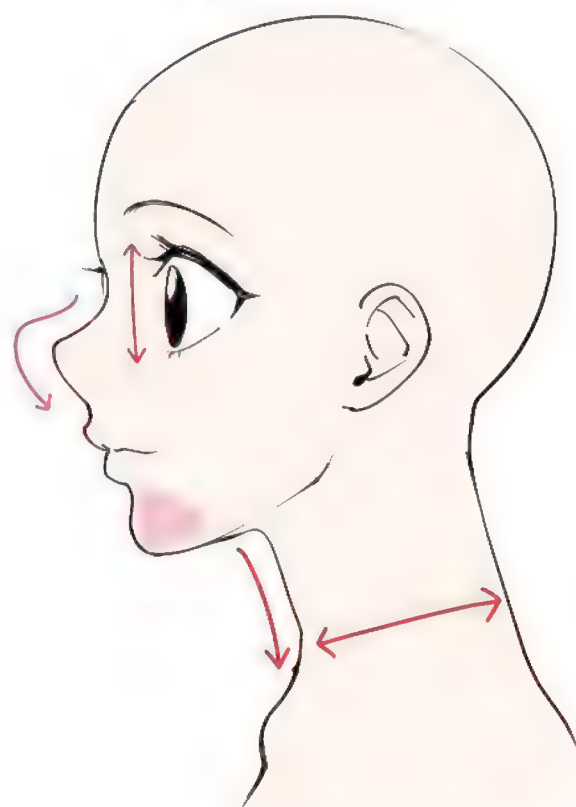
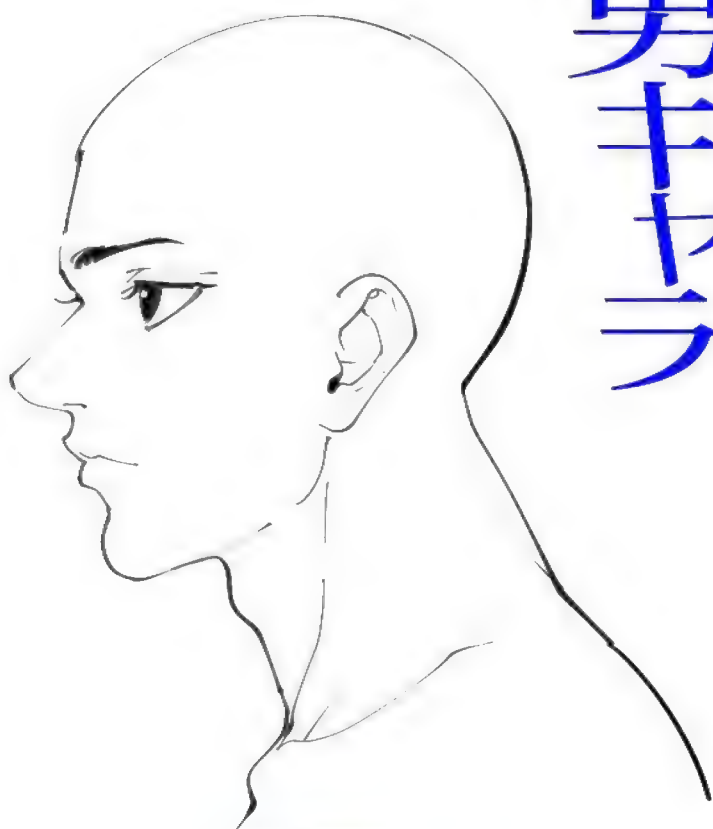


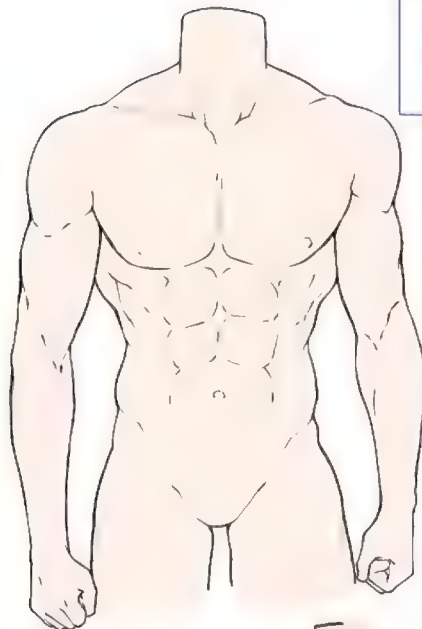
ツヤベタの起伏(トゲ)の形は
「太いトゲのブロック」と
「細いトゲのブロック」を
交互に組み合わせると単調に
ならず美しいツヤベタに近くなるかも!!

女キヤラ

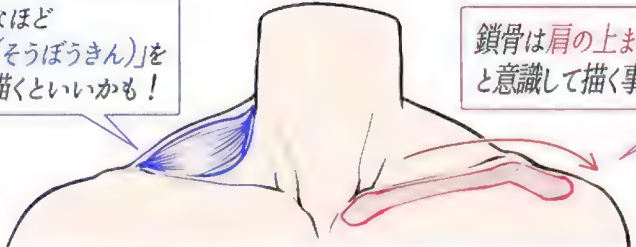


男キヤラ

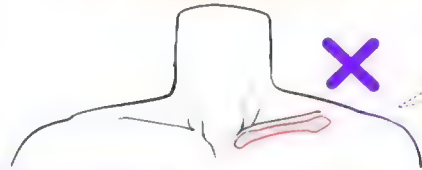




マッチョなほど「僧帽筋(そうぼうきん)」をしっかりと描くといいかも！

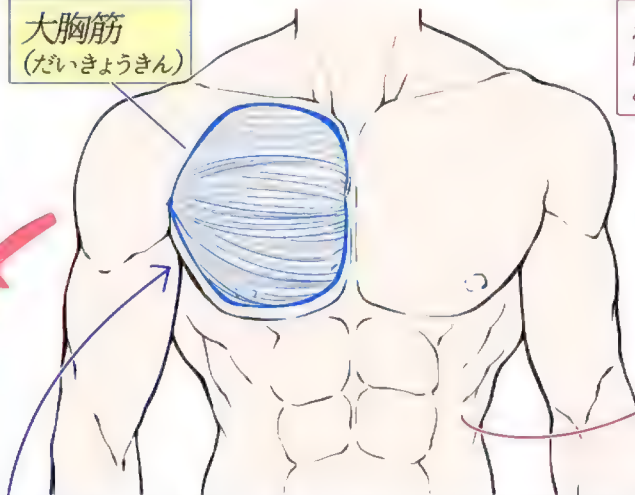


鎖骨は肩の上まで伸びていると意識して描く事が大切！

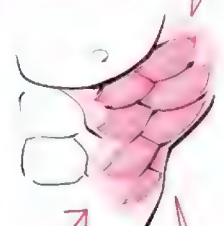


肩の手前で鎖骨が切れるようなイメージで描くと肩まわりがノッペリしやすいので注意！！

大胸筋
(だいきょうきん)



わき腹にある筋肉を「腹斜筋(ふくしゃきん)」といいます

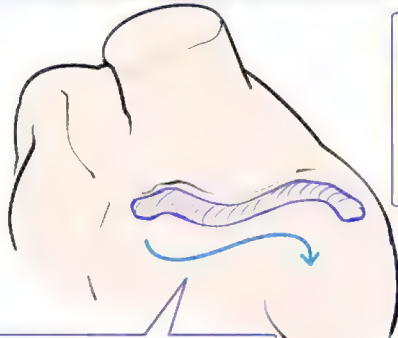
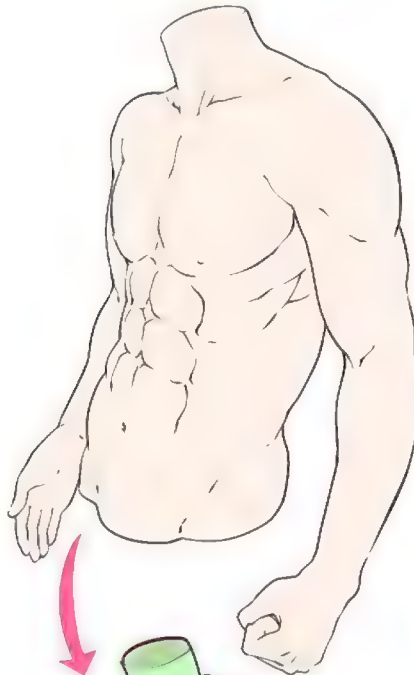


腹斜筋はレンガを重ねたようなジグザグの筋肉

筋肉はシルエットと位置をおぼえと描ける！

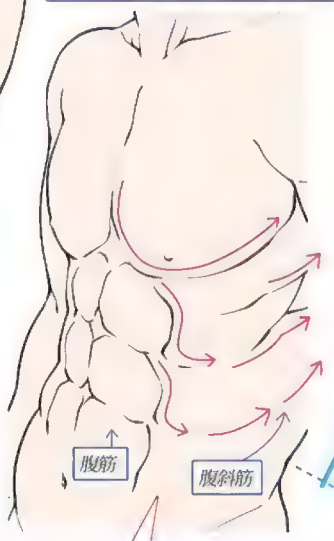


大胸筋(胸で一番大きい筋肉)は「横を向いた五角形」のシルエットで描くと良いかも！



鎖骨は上から見ると「S字」にカーブしてる！

特にナナメ角度で胴体を描くときは「奥側の腕は短く」と「手前の腕は長く」遠近感をつけて描くことが重要！



腹筋も胸筋の「同じ流れの中」に描くことが肉体の統一感になる！

腹筋の方向性も腹斜筋の流れに「つながるように」線画を描くのがコツ！

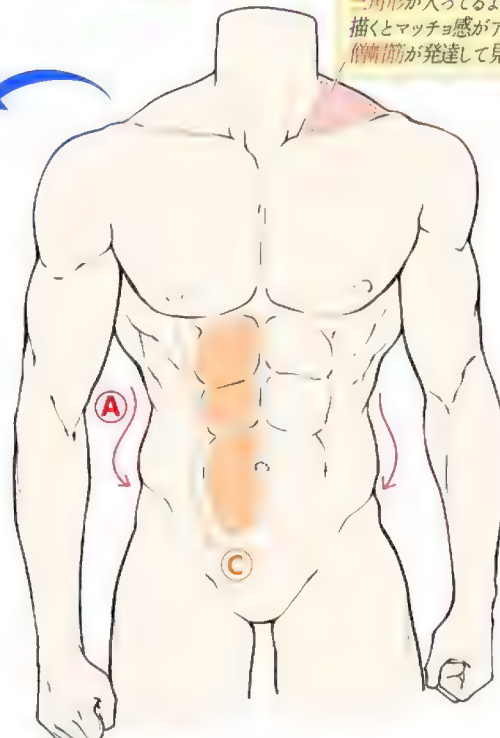
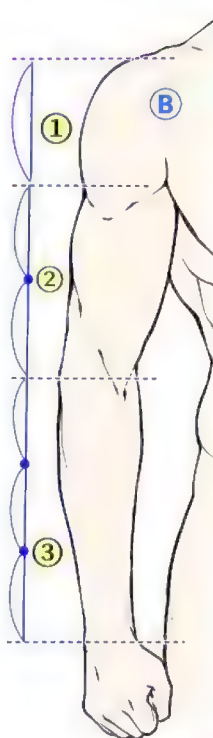
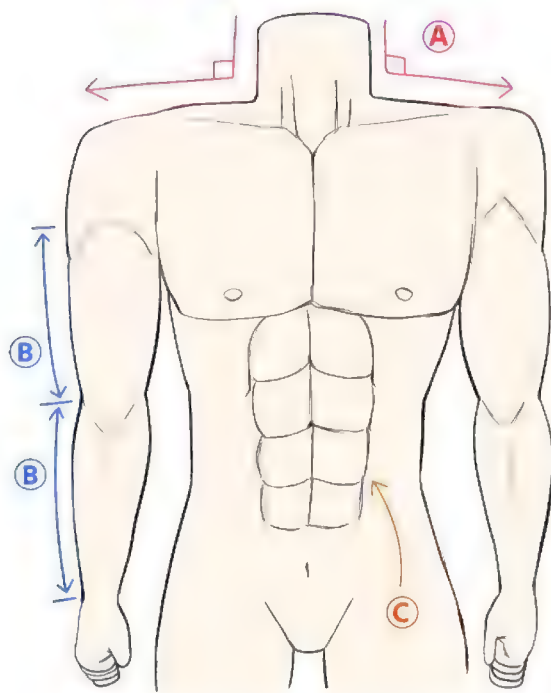


胴体の筋肉のシルエットはロボットのブロック分けみたいに覚えてみよう！



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



三角形が入ってるように描くとマッチョ感がアップ!
僧帽筋が発達して見える

肩の角度(A)が直角すぎるとマッチョ感が無くなる...

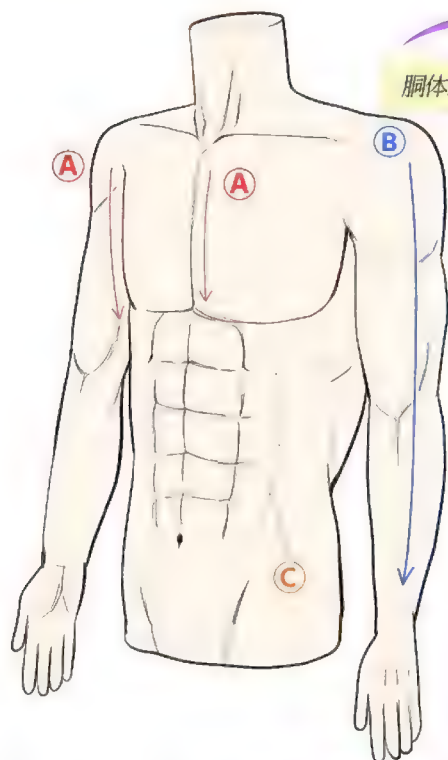
「二の腕とヒジ下」の長さ比率(B)が同じすぎるとバランスが不自然かも...

腹筋の線画(C)が「田の字」みたく引っ付きすぎてノッペリ見えてしまう...

腰の(A)部分にポコッとした「筋肉のふくらみ」を持たせるとリアルなマッチョ感に見える!

腕の筋肉の長さ比率(B)は肩から①対②対③が自然かも!

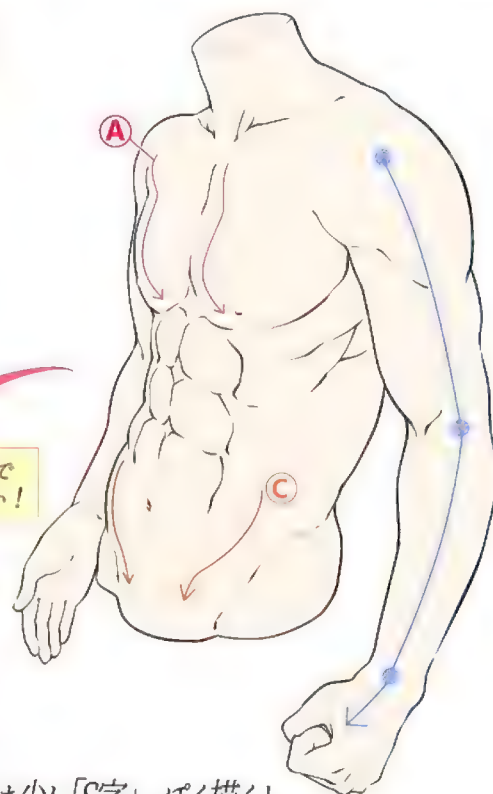
腹筋(C)は上から3列で、1つ1つの筋肉の形も違う!



胸体が平面っぽい



胸体を筒状で考えるといい!



ナナメアングルの絵で胸筋ライン(A)が「直線すぎる」と頼りない筋肉に見える...

下ろした腕の軸(B)が「まっすぐすぎる」と立ち姿やポーズが固くごちなく見える...

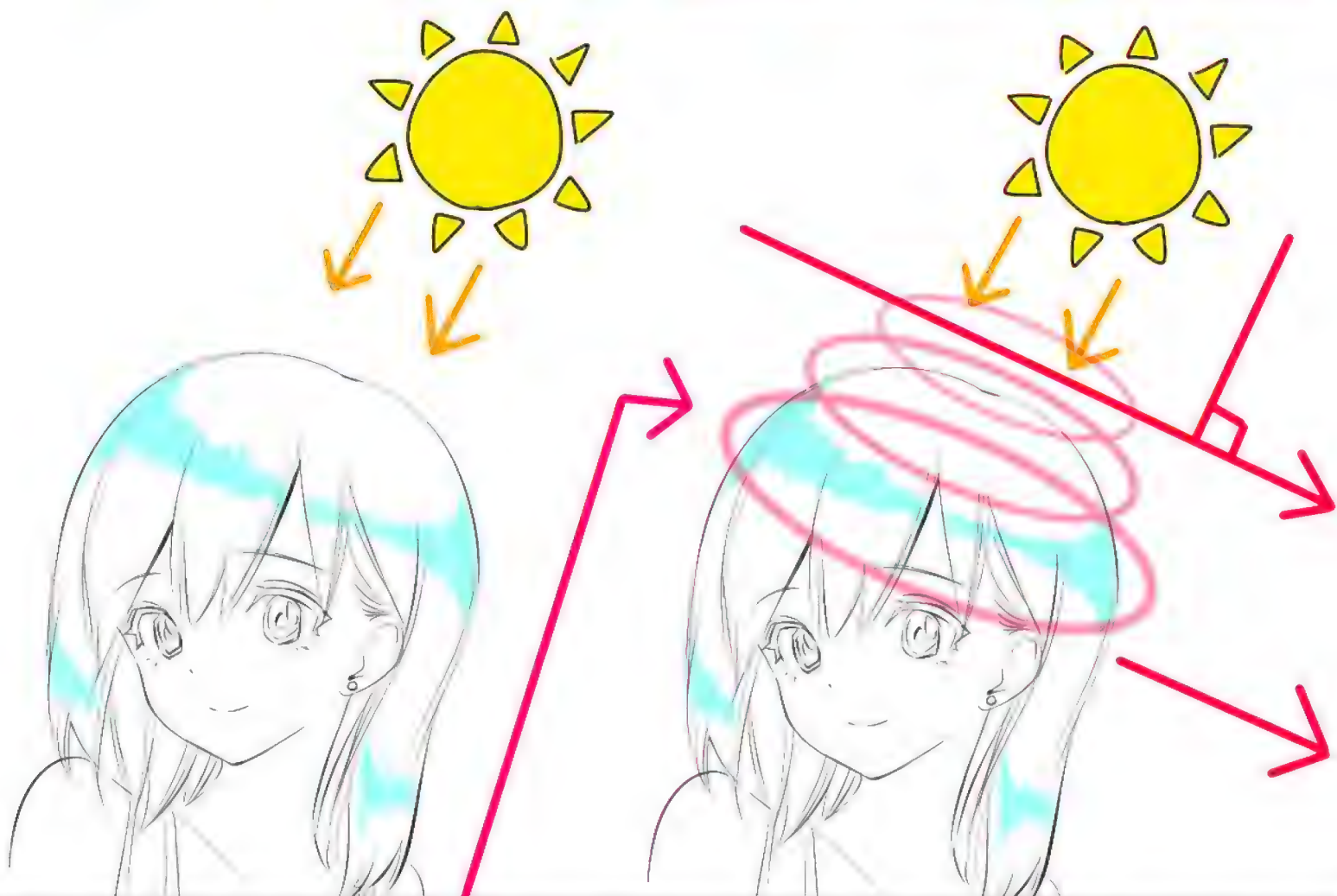
腹筋の数(C)が多すぎてテキトー感が出てしまう...

胸ライン(A)は少し「S字」っぽく描くと「胸板の厚み感」がカッコよくなる!

腕の中心軸(B)はゆる〜く「弓状」にカーブさせると自然で綺麗な立ちポーズに見えるかも!

ヘソ周りの腹筋ライン(C)はふくらみを持たせるとリアルさがアップ!

髪のパツヤの角度の決め方



・太陽光線(光源)の当たる角度に沿って
ツヤを描くと自然です！

女性美しい手ツメの描き方

【線画とツメの形をわらう②】

指は3ブロックに分けると形がシンプルに分かる！
①は「**丸い山型**」が自然。

小指は**②**みたく少し内側に入り込むように描くとよりリアルかも！

自然に伸ばした親指**①**は少し段がつくように描く

4本指は**③**みたく「へ」の字をイメージするといいかも！

にぎったときの小指の**④**外側は「山」のように少しポコツとなる

○の特徴

- ① ツメの角が丸い
- ② ツメがタテに長い
- ③ 中指の爪が1番大きい
- ④ 小指が1番小さい

×の特徴

- ① 形がバラバラ
- ② ツメさきの形がとがっていたり直線すぎる...
- ③ 線の太さに統一感が無い...

ツメの形**①**は「タテヨコ」の比率が「**2対1**」くらいが女性っぽく見えるかも

②部分には関節があるので「**山型**」っぽくなる！

手の上側**①**はカクとした線に。手の下側**②**は丸みのある線に。

③部分に三角形が入るイメージで描くと手のシルエットが女性らしく見えるかも！

手は**①**みたくカーブしているので横から見ても奥の「手の平側」が少し見えるのがポイント！

4つの指先は**②**みたく綺麗なカーブの線上にそろうといかも！

指の長さ**①**は同じにならないように注意すること！

指の根元の骨**②**は丸みでカーブしてるので「人差し指の骨」はほぼ見えないのが自然でいいかも！

手の甲

ツメの形が**①**みたくいにならない？

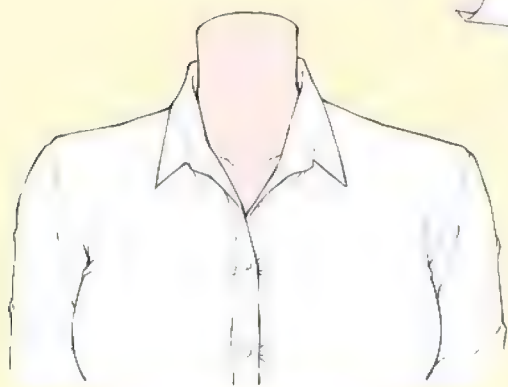
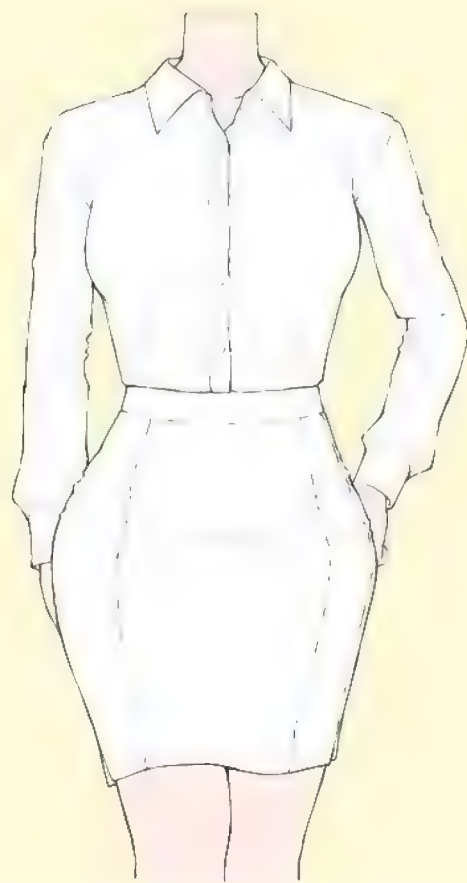
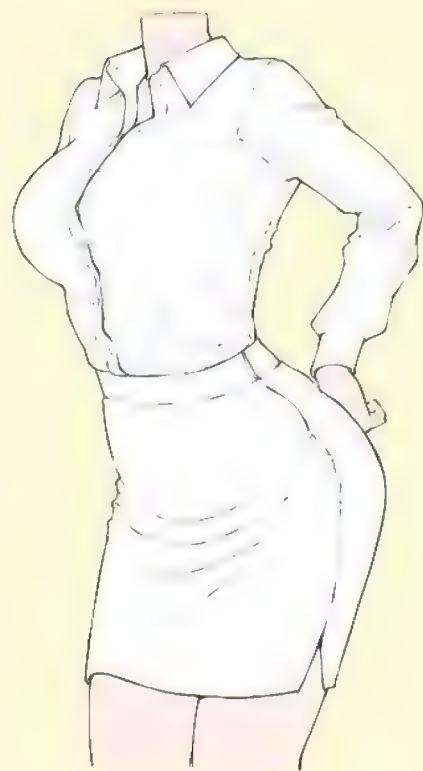
ツメの上下ラインは指先の向かって広がるように描くとリアル！

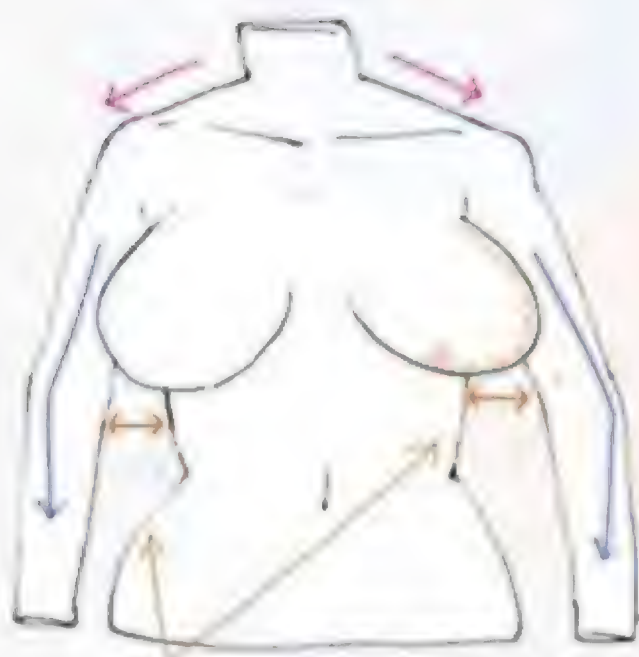
横から見る「ツメの幅」は根元の方が「せまく」見えるといかも！

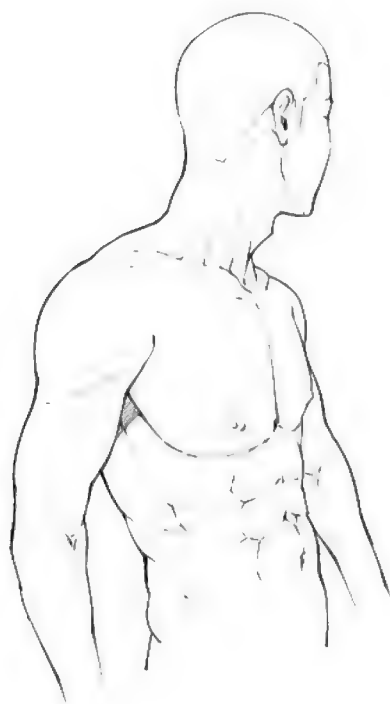
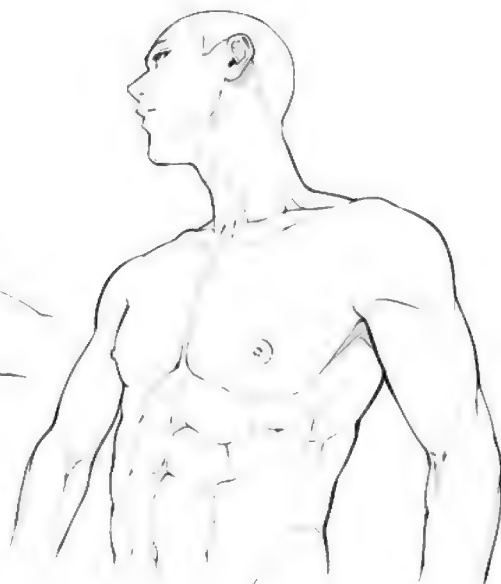
指の根元の骨**②**は丸みでカーブしてるので「人差し指の骨」はほぼ見えないのが自然でいいかも！

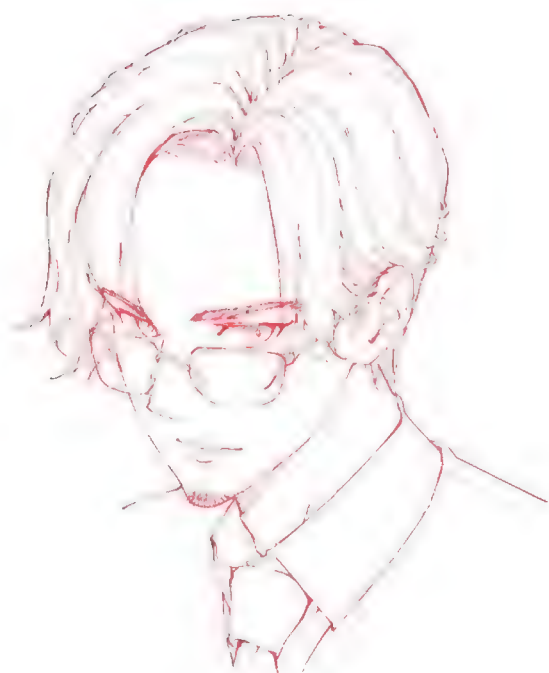
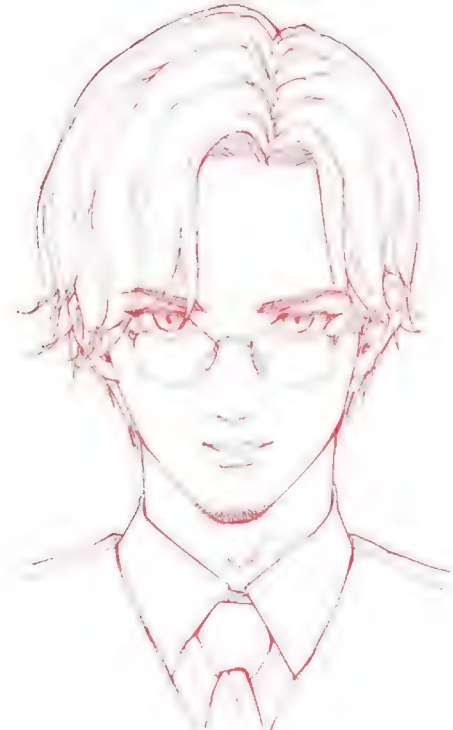
1 人差し指
2 中指
3 薬指
小指

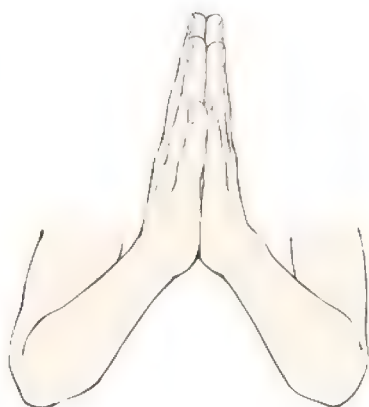
指は**①②③**とそれぞれ3ブロックに分けて考え
中指が1番長く
人差しと**薬指**が同じくらい
小指が1番短い。







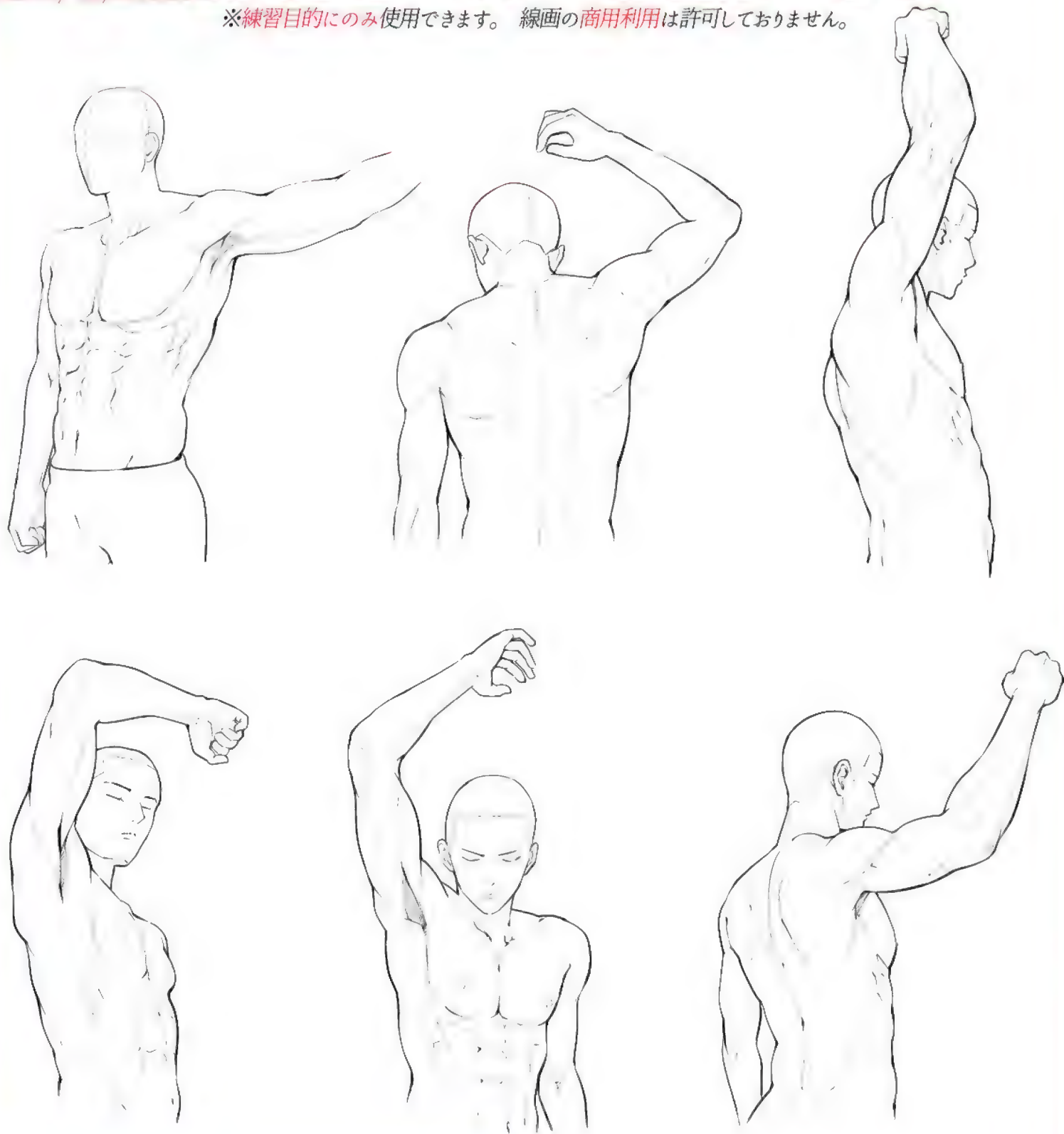




肩を上げたポーズ「練習シート」

Created by Takuya Yoshimura

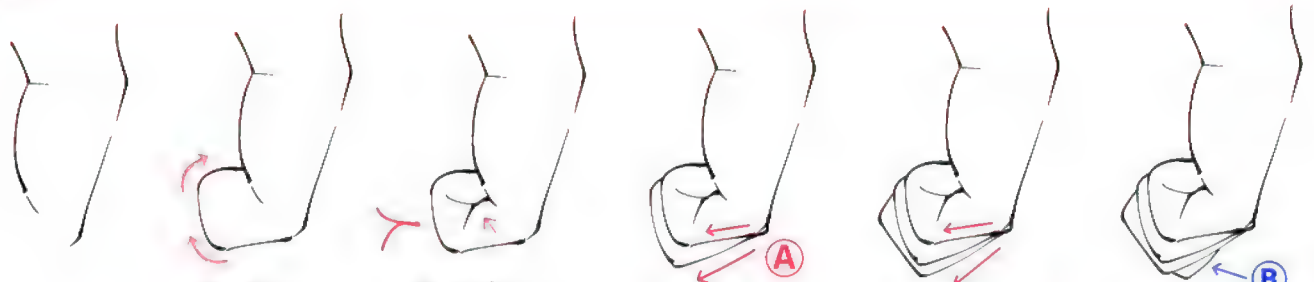
※練習目的にのみ使用できます。線画の商用利用は許可しておりません。



※線画はすべてPIXIVBOOTHで販売している

「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「ラブ描きペン」で下書き、「しっとりペン」で作画しています！

スタート



指の角は
丸っぽくする

囲った中に
「人」の字を描く

①Aの角度を少し
ズラして薬指を足す

指の角度をさらに
ズラして中指を足す

最後の人差し指は
三角部分②だけ描く



細かなシワを描いて
完成です

①Aと②B部分を
つなぐ

四角形の中に
ツメを描く
(三日月型に)

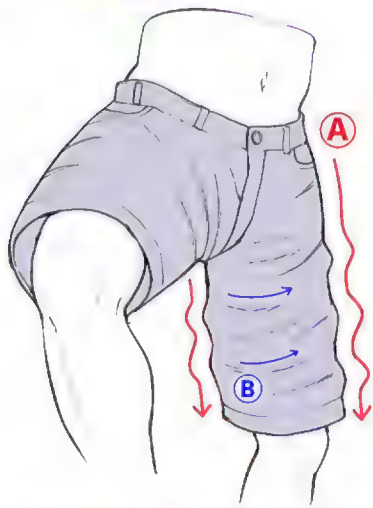
中指のとなりに
四角形③を描く

完成

✕ (ダメかも...)

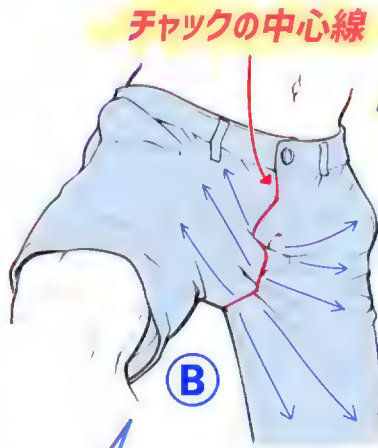
「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか?を見比べてみてね!

○ (良いかも!)

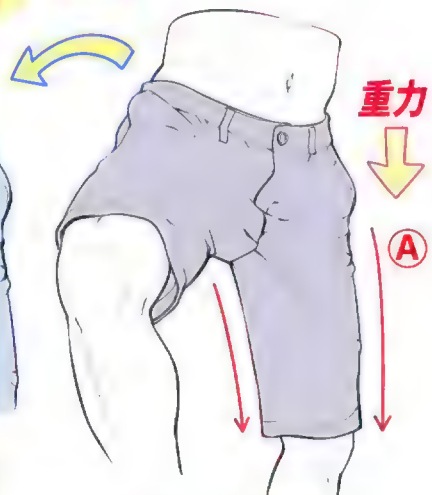


りんかく線Aが全体的に
「シワシワすぎる」と不自然...

②部分のシワは横方向すぎる...
もっと「重力」を意識しよう!

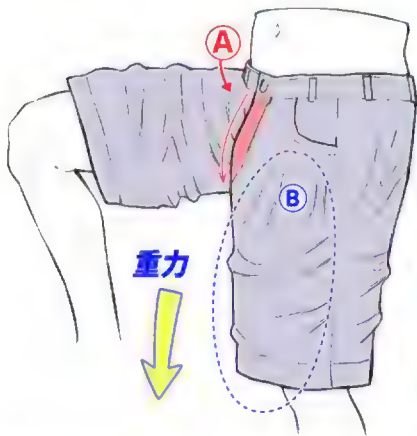


チャックの「中心線」は
体の動きによって
「波打つ」イメージを描く



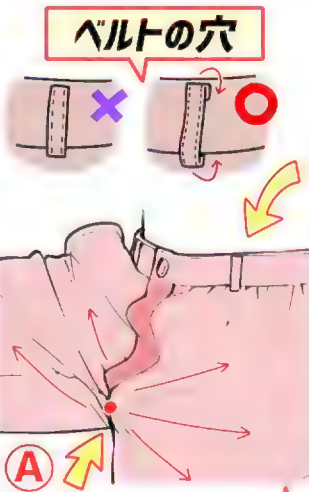
足を真下にする姿勢では
りんかく線Aは「シワが少なくなる」

股間②のシワは「チャックの中心線」
から外へ伸びるように描く!



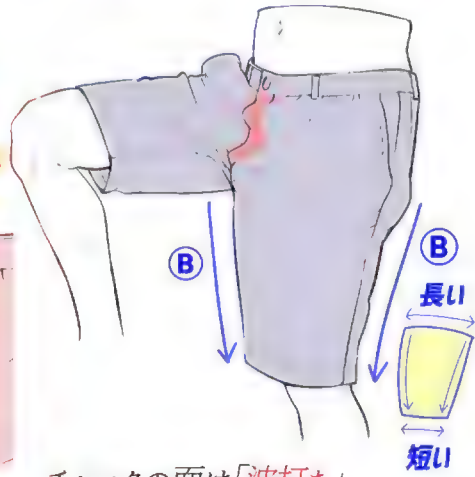
チャックの面Aがまっすぐすぎる...
シワと分離して見えるので不自然...

②部分にシワを描きすぎている...
重力がかかるとシワは減るはず!



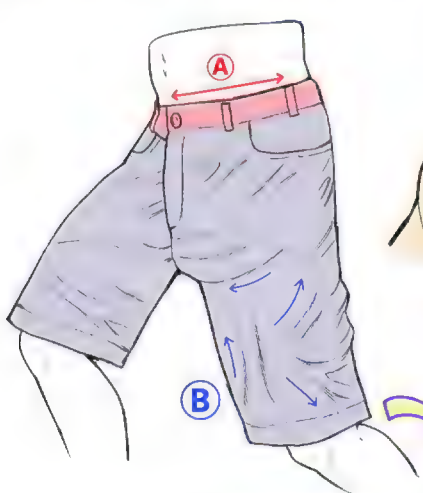
ベルトの穴

ベルトの穴は
上下の端っこを
「折り返す」のがコツ



チャックの面は「波打ち」、
点Aから放射状にシワができる!

りんかく線Bは「下へ行くほど」
適度に「しぼむ」のが自然かも!

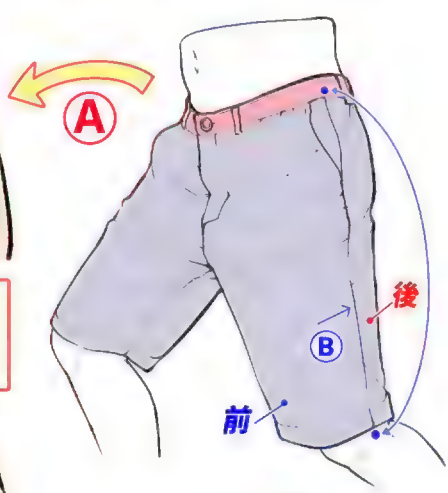


ベルトラインAが直線的すぎて
「服を着ているように」見えない...

全体のシワBがバラバラすぎる...
「シワの生まれ方」がイメージできてない



やんわりとS字に
カーブさせる



ベルトラインAは「腰の丸み」に
合わせて「S字型」になる!

布の生地「縫い合わせの線B」で
パンツの「前面と後面」を分けよう!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① 肘(A)が外側へ開いてしまっている...
- ② 両手(B)が指を全部見せようとして変かも... (あと左右の手の高さがバラバラ...)



- ① 手前の肘(A)は内側へ「くの字」に!
- ② 左右の手の高さ(B)とひじの高さ(C)をちゃんと合わせる!



- ① 首からヒジ(A)ラインが長すぎるかも... (A)ラインが長いと(B)ラインも長くなる...
- ② 肩(C)の高さが上すぎるかも...



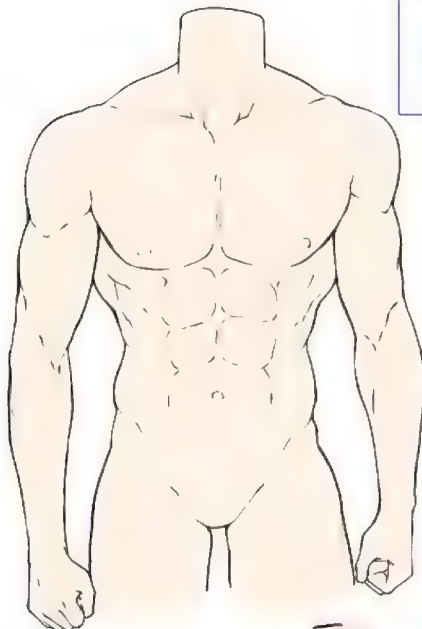
- ① 肘からワキ腹の(A)ラインはまっすぐ!
- ② 肩ライン(B)は上げた肘(C)から右下へ下がるようにナメラインに!



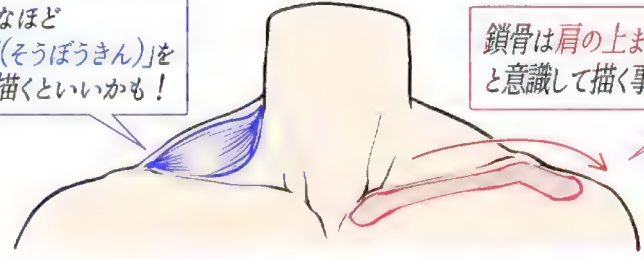
- ② 首(A)が長いせいで腕(B)も長くなってしまった...



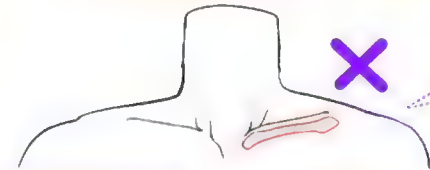
- ① 頭(A)と両ひじ(B)が「三角形シルエット」になるイメージで!



マッチョなほど「僧帽筋(そうぼうきん)」をしっかりと描くといいかも！

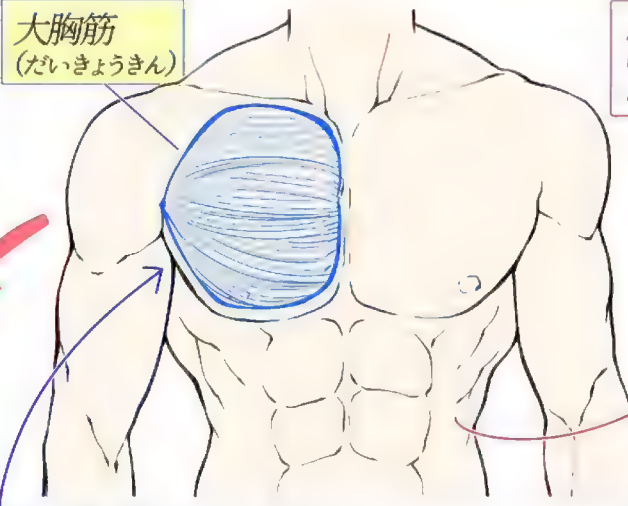


鎖骨は肩の上まで伸びていると意識して描く事が大切！

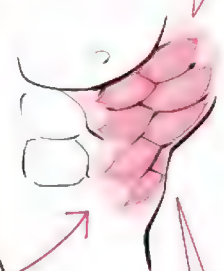


肩の手前で鎖骨が切れるようなイメージで描くと肩まわりがノッペリしやすいので注意！！

大胸筋
(だいきょうきん)



わき腹にある筋肉を「腹斜筋(ふくしゃきん)」といいます



腹斜筋はレンガを重ねたようなジグザグの筋肉

筋肉はシルエットと位置をおぼえと描ける！



大胸筋(胸で一番大きい筋肉)は「横を向いた五角形」のシルエットで描くと良いかも！

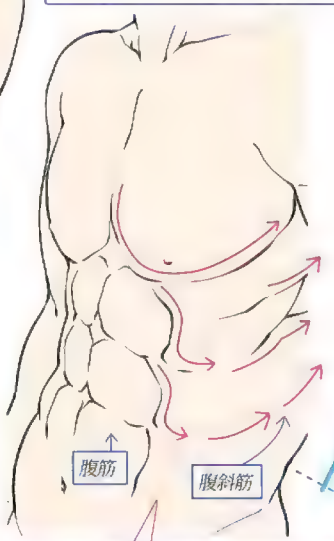


鎖骨は上から見ると「S字」にカーブしてる！

特にナナメ角度で胴体を描くときは「奥側の腕は短く」と「手前の腕は長く」遠近感をつけて描くことが重要！



胴体の筋肉のシルエットはロボットのブロック分けみたいに見えてみよう！



腹筋も胸筋の「同じ流れの中」に描くことが肉体の統一感になる！

腹筋の方向性も腹斜筋の流れに「つながるように」線画を描くのがコツ！



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

ナナメ前のフカン



① えり後ろ(A)が
つまりすぎている...

② (B)ラインがまっすぐすぎると
胸板が貧弱に見えるかも...

シワが
多すぎると
ヨレヨレに
見える...
パリッと感
が大事!



① フカン(上から見下す視点)
なので上半身は(A)みたく
下方向へしぼむように!

② えり裏(B)を描くことで
首周りの空間に立体感が生まれる!

横向きのフカン



① (A)が短いと
フカン(上から目線)
のアンクルに見える...

② ボタン部分(B)は
無理に見せようと
してよくない!

③ 腕(C)ラインが
平行すぎると不自然...
(上から見下ろすフカン目線に見える...)



① (A)が広いと
上から見下ろす
感じがちゃんと
出る!

② (B)ライン
はジグザグ
に描くと
生地の変り
が自然に
見えるかも!

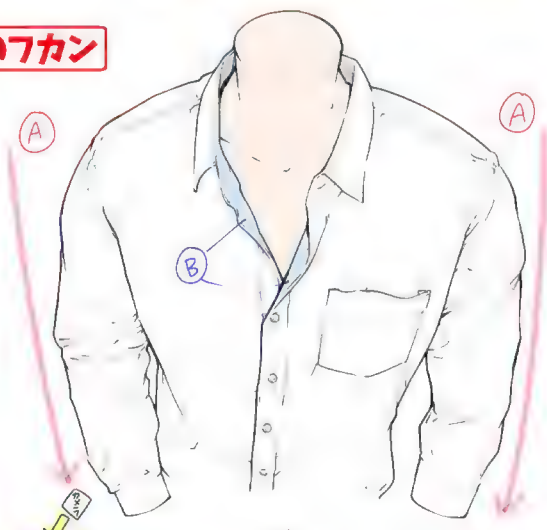
③ 腕ライン(C)は下へしぼむように!

正面のフカン



① えり周り(A)が丸すぎると
シャツのパリッと感が弱くなるかも...

② フカンアンクルなのに体全体のライン(B)が
平行になりすぎている...



① フカン視点はカメラに近い
上半身ほど大きく見えるように描く!
よって(A)みたく下すぼみの体に見える!

② フカンではえりの内側(B)がキラッと
のびとリアルかも!

1ランクUP講座

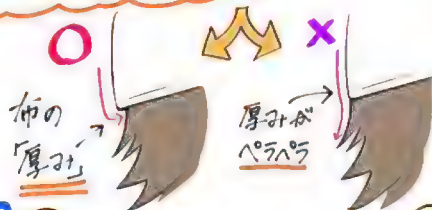
「キャップ帽」編

「つば」の裏側の線は
見えなくても想像して！

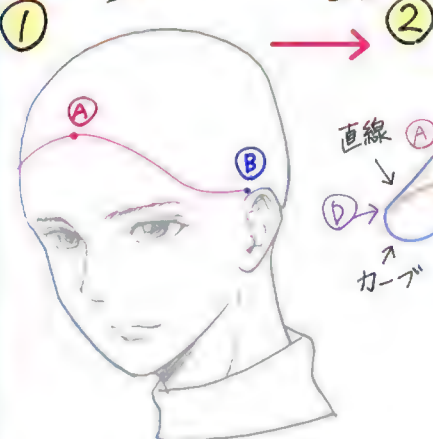
- 帽子の「ツッパンボタン」は
一番高い(A)点よりも
つむじの(B)点に描こう！



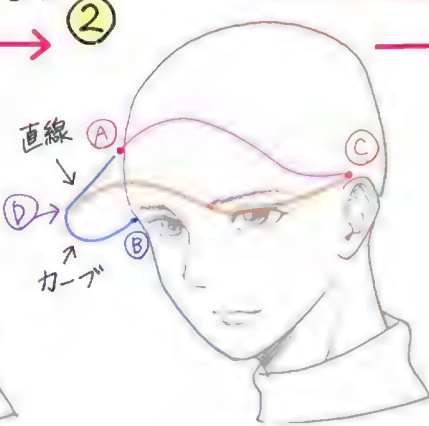
• キャップの
「厚み」をちゃんと描かないと
うすぺらい帽子になるよ！



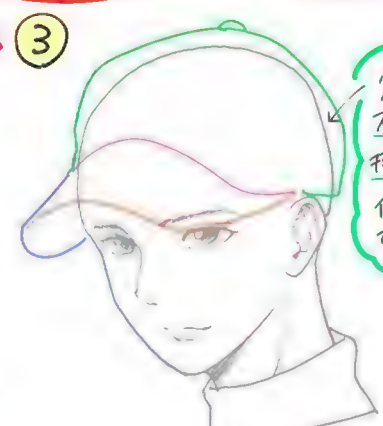
ナメ帽子の描き順



- (A) 点が 顔の中心ライン にくるように
(B) の耳上まで「S字」を描く！



- (A) → (B) まで描いたら、
(D) → (C) まで上のピンク線に
合わせるように「S字」を描く。



- 最後に 頭のサイズ を
「少しオーバー」させるように
余裕を持たせて描く！

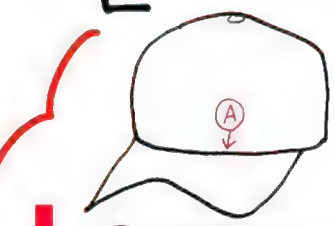


- 「外のりんかく」は 太く
「内のタッチ」は 細く

キャップは「布」です。
「硬い材質」では
ありません。
なので、りんかく線は
ゆる〜く少しだけ
「うねるよう」に
描くとリアル感UP！

- あご(A) と
頭のボタン(B)
が対角線上に
つながるイメージ。

おかしい形の修正法！



- (A) が直線すぎる...



- 中央ラインをそろえるように
(A) (B) を描こう。(山なりに)



- (B) が「まっすぐ」に
なっている...



- (A) 点で角度が
「少し上がる」ように！

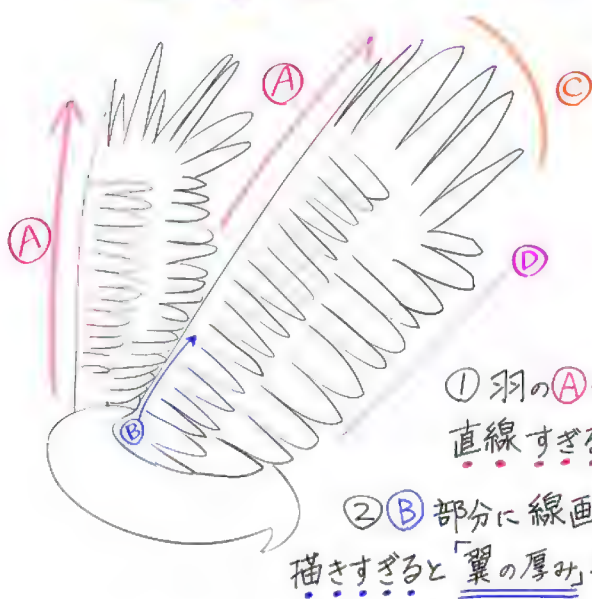
女の子の洋服デザイン(パターン)早見表

※このデザインは色々な洋服を参考に描いたものです。
(ご自由に模写お使いください)



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① 羽のAラインが直線すぎる...

② B部分に線画を描きすぎると「翼の厚み」が無くなる...

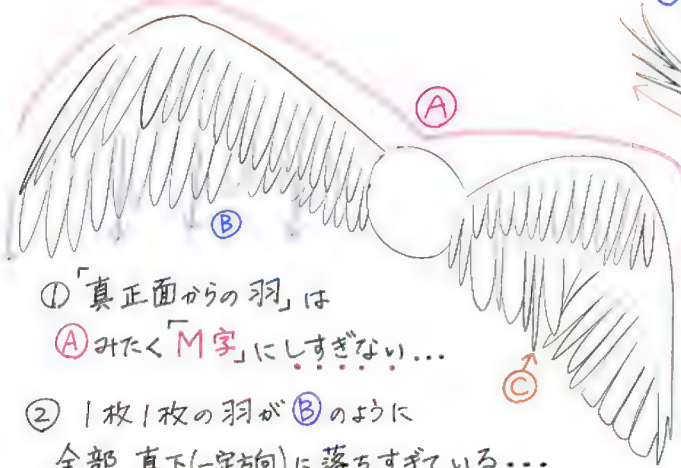
③ CからDの「羽の角度」が急激に変わりすぎて「雑な翼」に見える...



① 翼ラインをAポイントで少し「カクッ」と角度を変えようとリアル!

② Bあたりを白く残すと立体感が出て「翼の厚み」がアップ!

③ Cのように「外の羽の先っぽ」は綺麗なカーブ線上で合わせるように!



① 「真正面からの羽」はAみたく「M字」にしすぎない...

② 1枚1枚の羽がBのように全部「真下(一定方向)」に落ちすぎている...

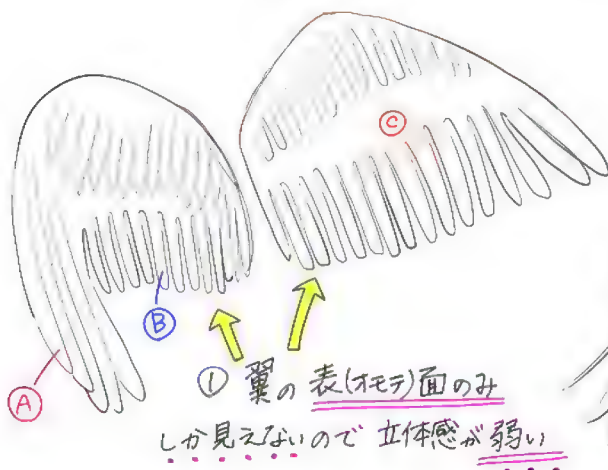
③ C部分の羽が自然に「角度変化」できていない



① AからBは直線ではなく、外へ「そる」ように曲げると「翼の躍動感」アップ!

② Cのように羽の1枚1枚は少しずつ角度を変えるように翼を広げていくこと!

③ Dの1番外の羽はとがらせてツンツンとするように描くと「絵的にカッコイイ」!



① 翼の表(オモテ)面のみしか見えないので立体感が弱い

② AとB部分の「羽の長さ」が極端に違いすぎて不自然な翼に...

③ Cの「羽同士のスキマ」がありすぎて「うすぺらい翼」に見えてしまう...



① Aみたく「翼のウラ面」をチラ見せすると羽の立体感がアップ!

② B、Cの2つのブロックに分けて考える

③ Dラインを白く残すと立体感アップ!

④ Eは羽を重ねるように!

男

ヘソ回り
には
腹筋を
描かない方
がリアル
かも!!
(好み)

胸筋はうでによって
上へひっぱられる形に
すると自然に見えます!!

「三角マーク」
みたいな
スジを
描くと腕に
見えます!!

手首には
球体が
入っている
イメージで!!

「肩のふくらみ」
を左右で
少し位置を
ズラすとリアルです!!

女

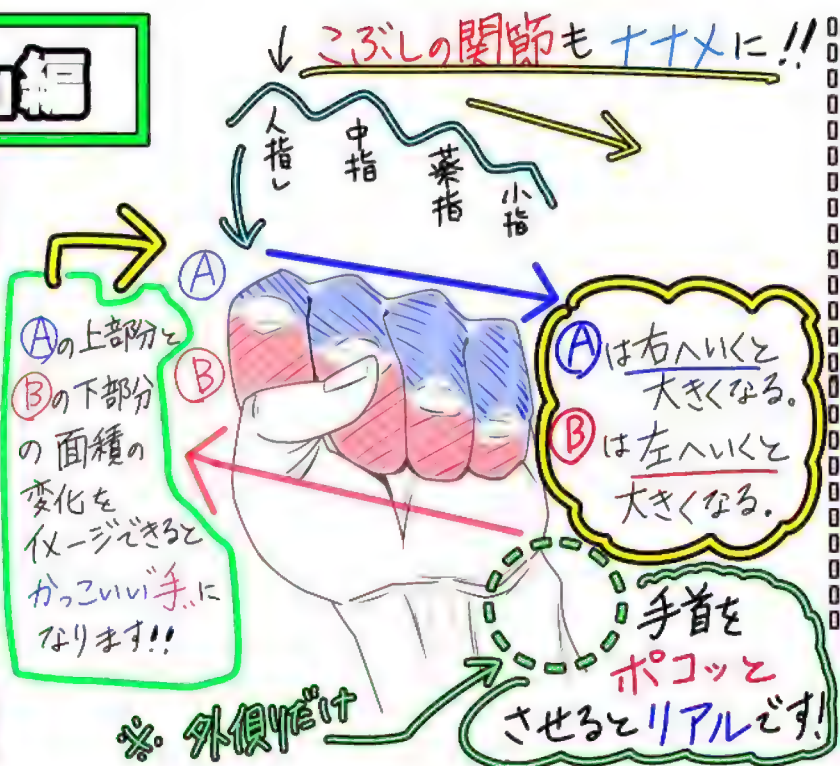
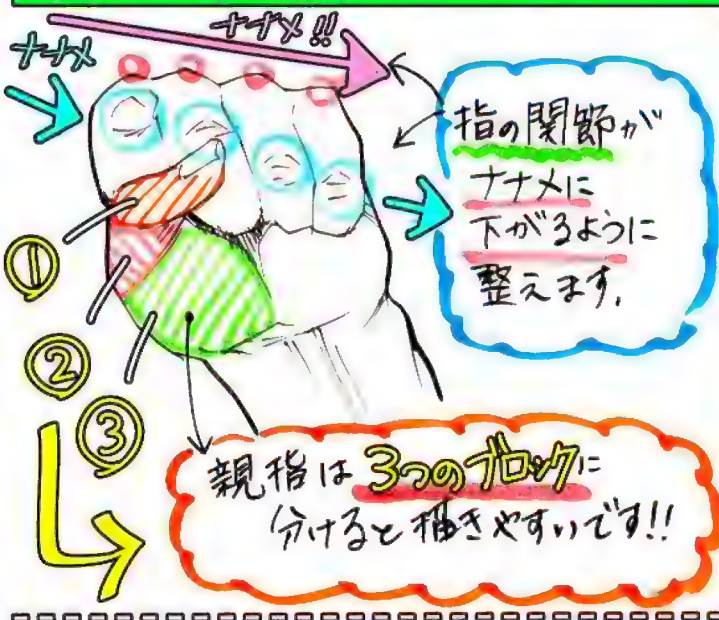
関節に
球体が
入る
感じの
イメージ
!!

体の軸を
S字に
!!

* プニット感

ピンク部分A
の「ふくらみ」
が女性脚(お尻)
のポイント!!

手の描き方② 「こぶし」編



イケメンの顔パターン練習表

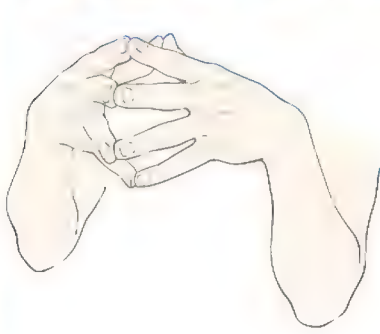


なぞって描いてみよう

模写してみよう



【両手を組むポーズ】練習シート



※練習目的にのみ(コピーやトレース練習など)ご自由にお使いください!



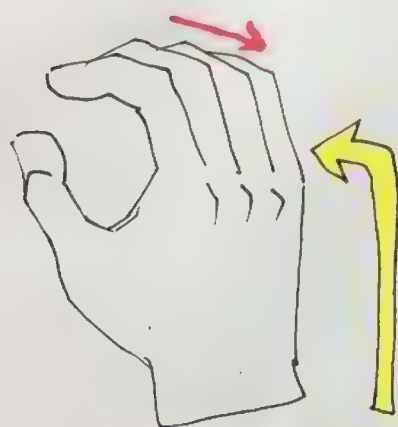
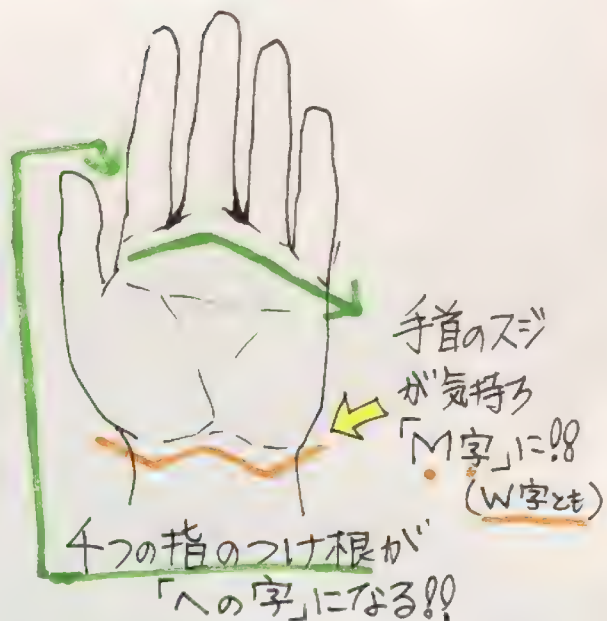
(ダメなこと)



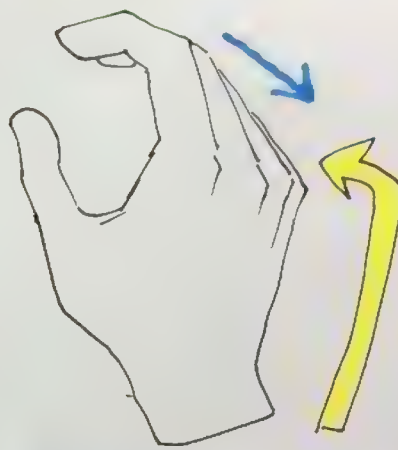
(良いこと)



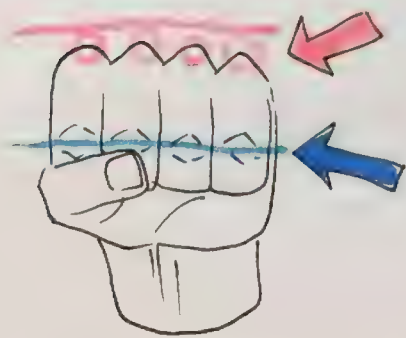
「4つの指のつけ根がまっすぐすぎる」



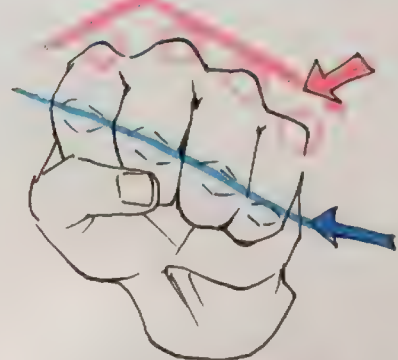
4本指が全て同じ面積
見えてしまっている。



奥の小指にいくほど
見えなくなっていくように
描くこと!!



- ① こぶしの4つの骨がまっすぐすぎる。
- ② 指の関節4つともまっすぐすぎる。



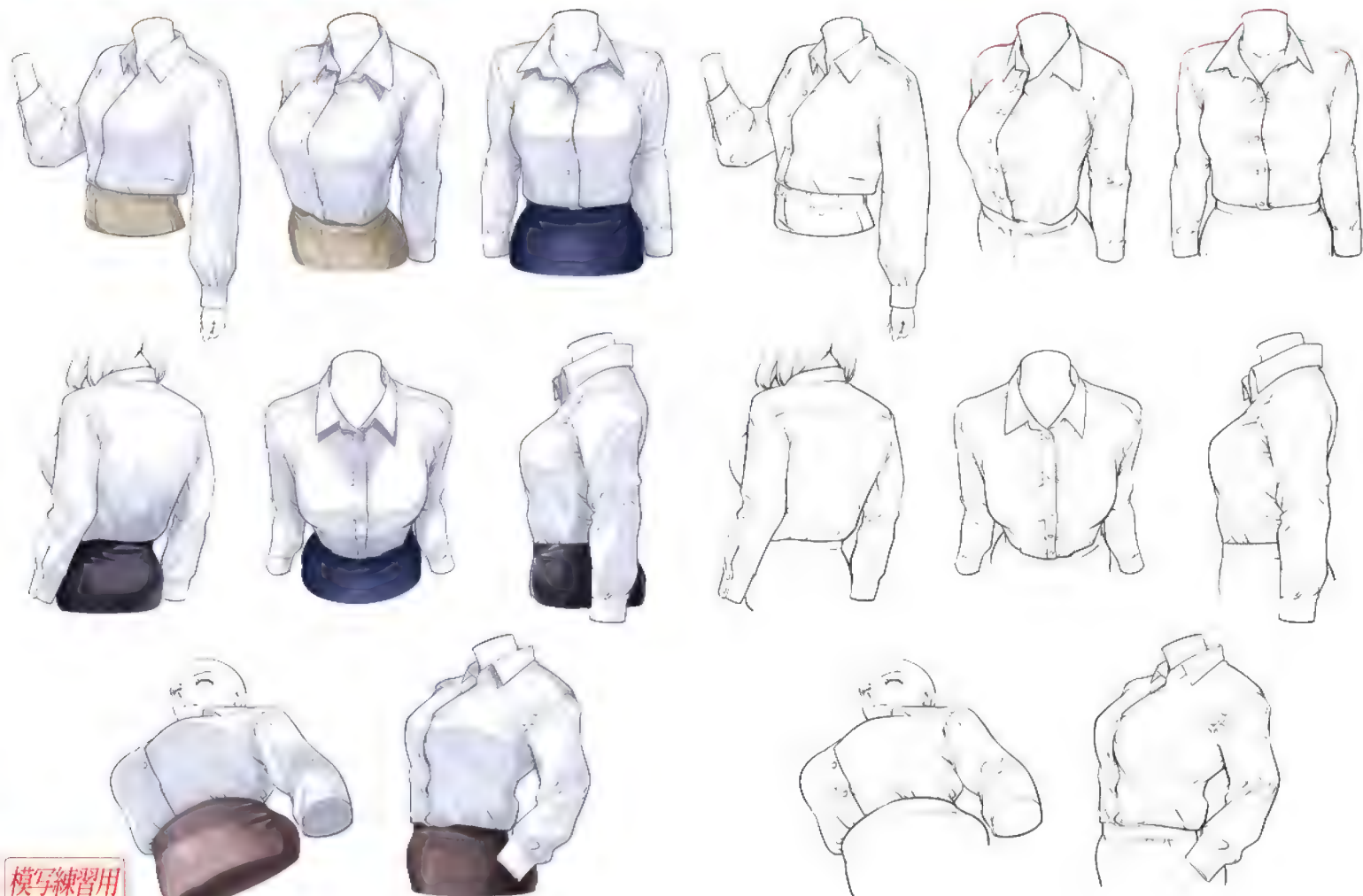
- ① こぶしの4つの骨が「へ」の字になると良い!!
- ② 指の関節が「ナナメ」になると良い!!

【女性のシャツ服の塗り方】

シャツ服の使用色↓



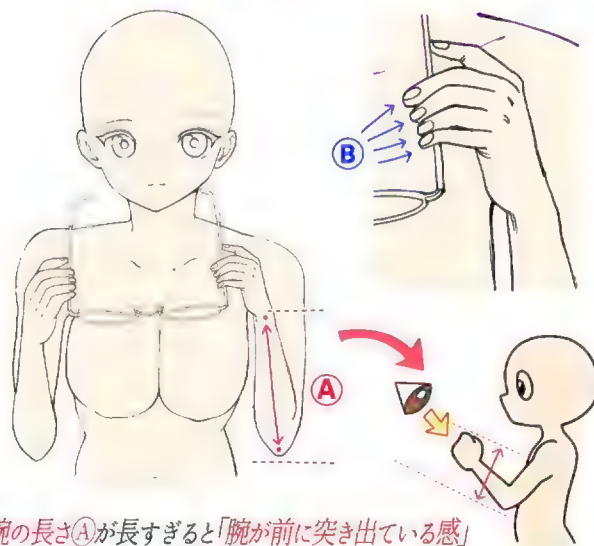
※線画は「練習目的」にのみ使用可能です。
「商用利用はできない」のでご注意ください！！



模写練習用
パターン表

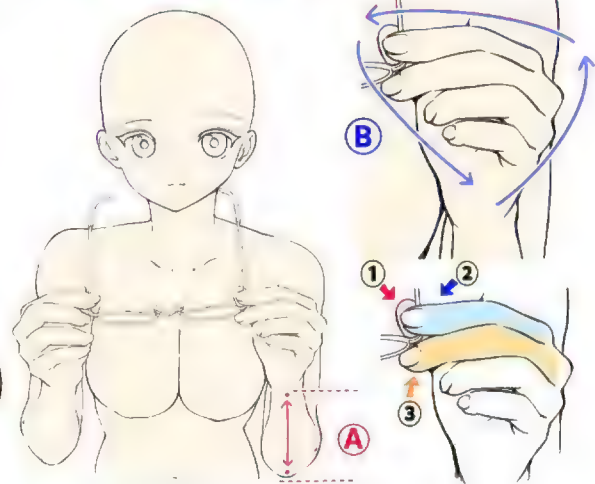
✖ (ダメかも...)

○ (良いかも!)



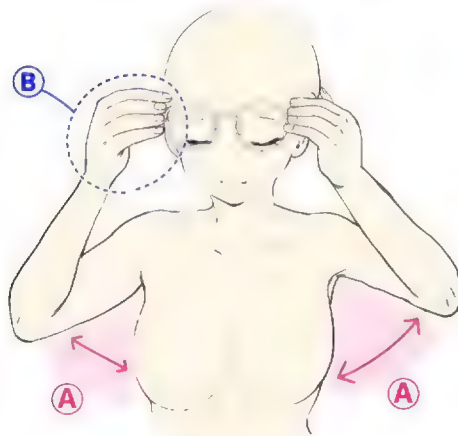
腕の長さAが長すぎると「腕が前に突き出ている感」が無く「絵が単調」に見えてしまうかも...

4本指Bが全部まっすぐに並んでいるのでメガネを持てるように見えない...



腕Aは前方に突き出ているので「手首〜ひじ部分」は短く見えるように描く!

メガネをつかむ手Bは「三角形型」に描くと綺麗! ①②③の3本指でつかむ様に描く。

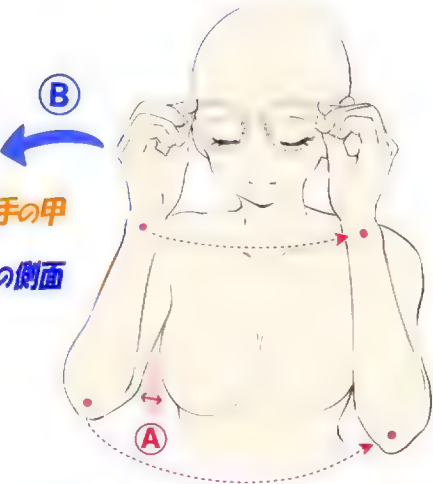


わきのスキマAが広すぎて不自然...

指Bが4本ともメガネに接触していると「メガネを持つ手」に見えないかも...

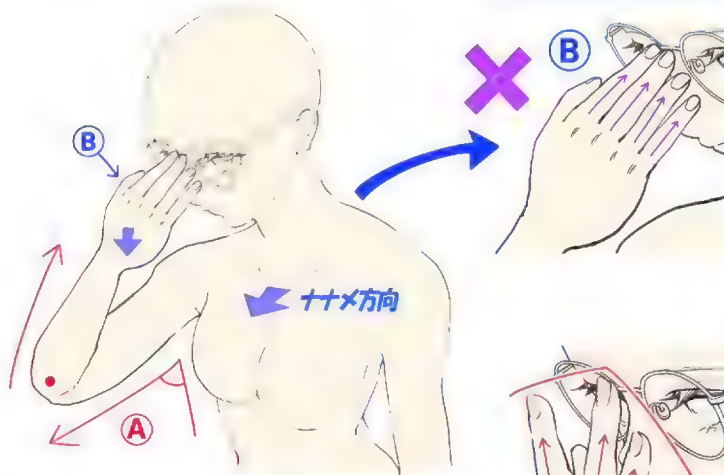


シンプルな立体図形でイメージしてみよう!



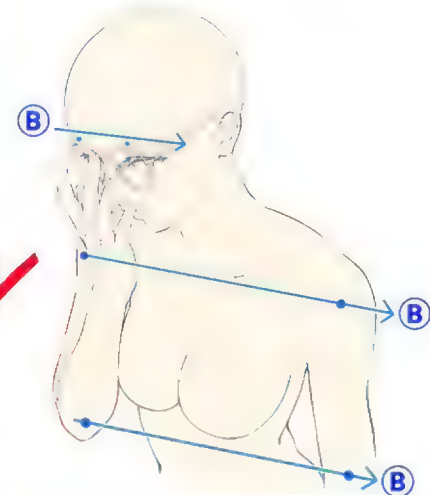
左右の手首と両肩が「同じ高さ」になるように! わきも締めるようにスキマAはせまく描くこと。

手がノッペリしないようにBみたいに「3つのブロック(面)」で立体感を考えると良い!



ひじを前に出し過ぎると「わきの角度A」が広がりすぎるので注意!

体が「ナナメ方向」に向いているのに手の面Bが真正面を向きすぎているので不自然かも... (手の指も「直線的」すぎる...)



指Aは中指が「頂点」になるように「へ」の字型に描くと手が綺麗に見える!

メガネ・肩・ひじのパスB(傾きラインのこと)がほぼ平行にそろうように描くとデッサンが整う!

女性の美しい手とツメの描き方

【線画とツメの形を知る①】

親指の付け根Cは
中へ線をスーッと描くと
肉感がアップする！

手の甲のシルエットは
3つの辺Aがそれぞれ
「へ」の字型になるとリアル！

⑧みたく手の甲が
四角すぎると女性の手の
柔らかさが無くなる...

ツメの線画は「丸み」を出すことが大事！
①も直線にせず②の角も丸く描くこと。

へ字

① 上
② 下

A部分に
溝を作ると
立体感が
アップ。

A部分の断面又は
「山」になっているので溝部分は
「影色」に塗るといいかも！

女性の手は
長方形の4つ角を
「丸くけずった」円を
イメージ！

指には上下の関節があるが
上の関節①は「まっすぐ」に
下の関節②は「すこしポツ」と
させると女性っぽい手に見える！

指の付け根Cは
左右にスーッと線を
伸ばすように。

「く」の字に
なるように！

中央ライン

①中指は手首の中央ラインAより少しずれている
②親指の付け根Bは「く」の字になる。×にならないように注意！

「指をそる」場合は
A部分に関節があっても
×みたいに関節部分が
ポツと山のようにならない！

女性の手はAみたく
人差し指と小指が少し内側に入るように描くと
美しい指先の見える。

女性型

男性型

女性の手は平は「たまご型」
男性の手は平は「四角型」
にすると男女の手の
「性別らしさ」が
伝わりやすいかも。

※実際の男女の手がこうなっている！という講座ではないので目安としてご覧ください。



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

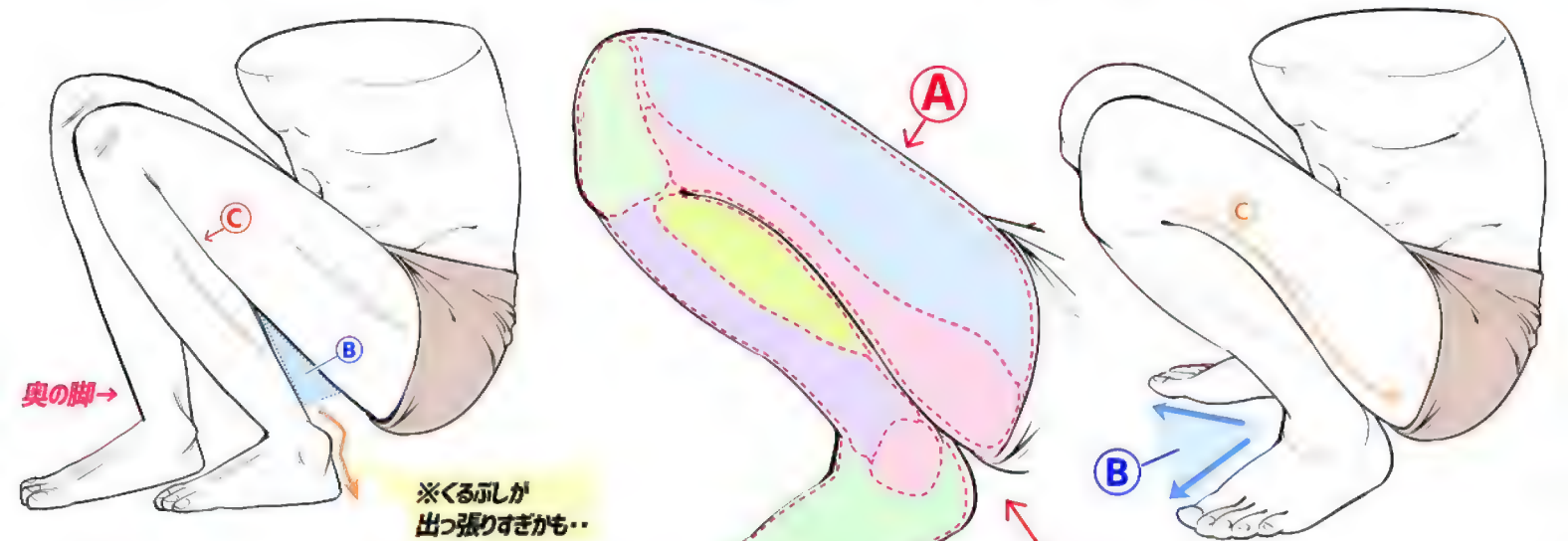


①足首のくびれA部分が「くの字」になりすぎて「皮膚の柔軟さ」が感じられないかも...

②筋肉タッチBが太すぎ＆雑すぎるかも.. (ただ線を入れてるだけにみえる..)

①りんかく線Aは「太く」・筋肉タッチBは「細く」に！強弱が無いと絵がノッペリするかも！

②足の曲がる点C部分の線は少し「ダマ」にすると筋肉の肉感が出てリアルかも！



①無理に奥の脚を見せようとしすぎかも.. (この姿勢だと立てずに転んでしまう)

②B部分にはスキマが無い方が自然かも..

③足の密着した線Cがまっすぐすぎるかも.. (○パターンとくらべてみよう!)

①Aみたく足の筋肉をブロック分けすると筋肉のタッチや立体感がつけやすい!

②両足のスキマBが三角形になるようにつま先を広げるといいかも!

③足の密着線Cは「S字」になるとリアルかも!

② 正面の描き方

真正面
アングル

①足の甲の
外側の方が
出っばっている!!

※中の足...を
イメージして!!

②底部分の
厚みの
ラインが
重要!!

厚み

③足甲はめ込
は外側
がふくらむ

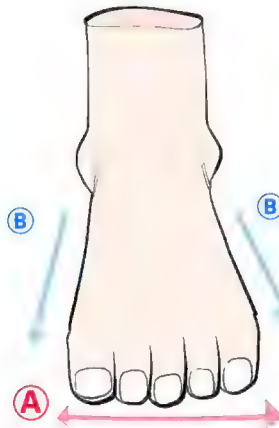
※生の足の甲も
内より外側が
出っばっている!!

外側
内側

イラスト内容: 3つの図で足の甲と底の描き方を解説。左: 真正面アングルで足の甲の外側が突出している様子。中央: 足の甲の厚みと底の厚みをイメージする様子。右: 足の甲を締め込むと外側がふくらむ様子。各図には色分けと矢印が用いられ、重要なポイントが強調されている。

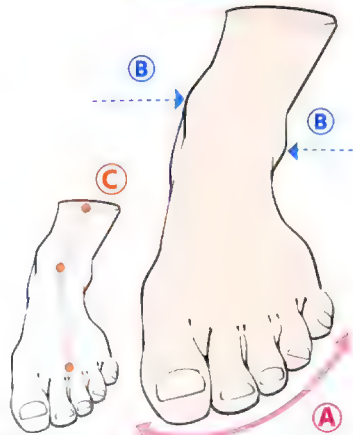
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



①真正面の指の並び方(A)が直線すぎて親指がどちらにあるのか分からない...

②足の甲の左右ライン(B)が同じすぎるとノッペリした単調な絵に見えるかも...



①指の並び(A)はカーブするように描く!

②くるぶしの高さ(B)は内側が高く外側が低い!

③足の軸(C)は「くの字」になっていると自然かも!



①かかと〜足裏ライン(A)がL字すぎて肉感が無いかも...

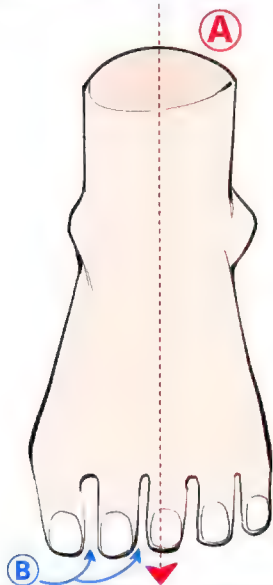
②くるぶし(B)が外側へかかり過ぎかも...



①足ライン(A)は直線にし過ぎずにくびれを出すといいかも!

②足の甲はBみたく3ブロックに分けて考えると立体感が分かりやすいかも!

③甲のライン(C)は1点へ集中するように描く!



①中心線(A)に対して足の左右の形が同じすぎて不自然かも... (足は左右対称の形ではない)

②指の入り目(B)が空きすぎてる (完全に離れすぎなので不自然)

③指の大きさに対して爪が大きすぎるかも...



①爪の大きさ(A)は親指が1番大きく他の指の爪は半分以下に小さい!

②ツメの形(A)も親指は正方形っぽい他の指は半月っぽい!

③甲の両サイド(B)は左右対称ではない! (外側はふくらむように広がっている!)



①指のライン(A)がまっすぐ過ぎると「人体の丸みや立体感」が無くて不自然かも...

②真正面から見る爪(B)がおかしいかも... (○パターンと比べてみて!)

③くるぶしの高さ(C)が左右で同じすぎる...



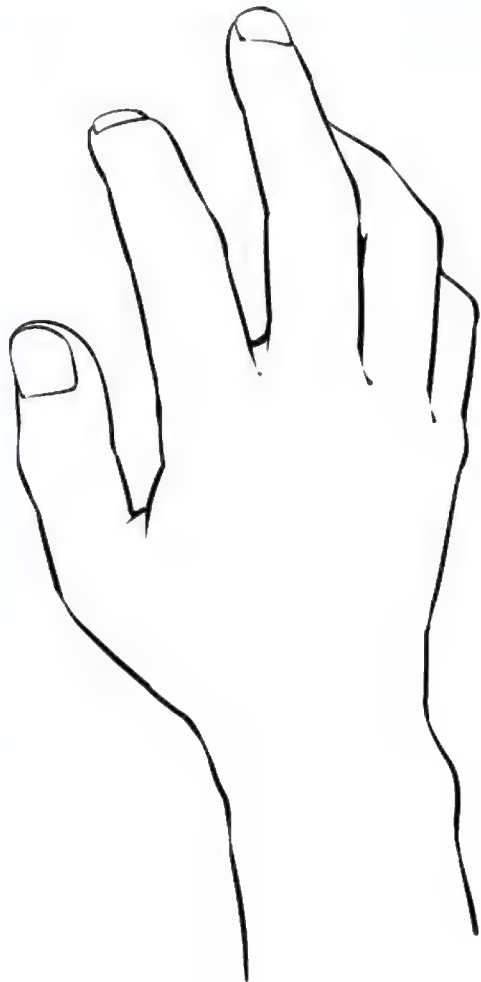
①足指の並び(A)は湾曲するようにカーブ線上に配置すると自然!

②ツメの構造はBみたく棒の上に瓦をのせたようなイメージで描くといいかも!

③足の裏はC、Dの2ブロックに分けて描くイメージ!

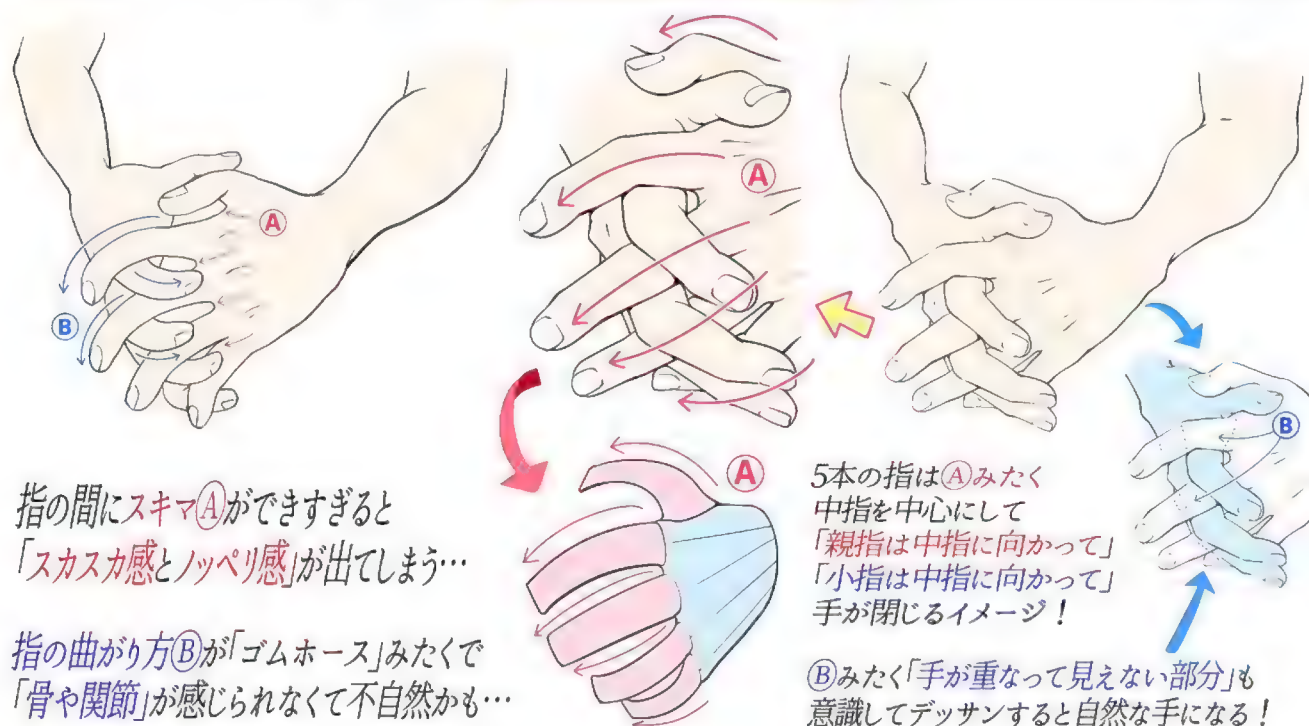
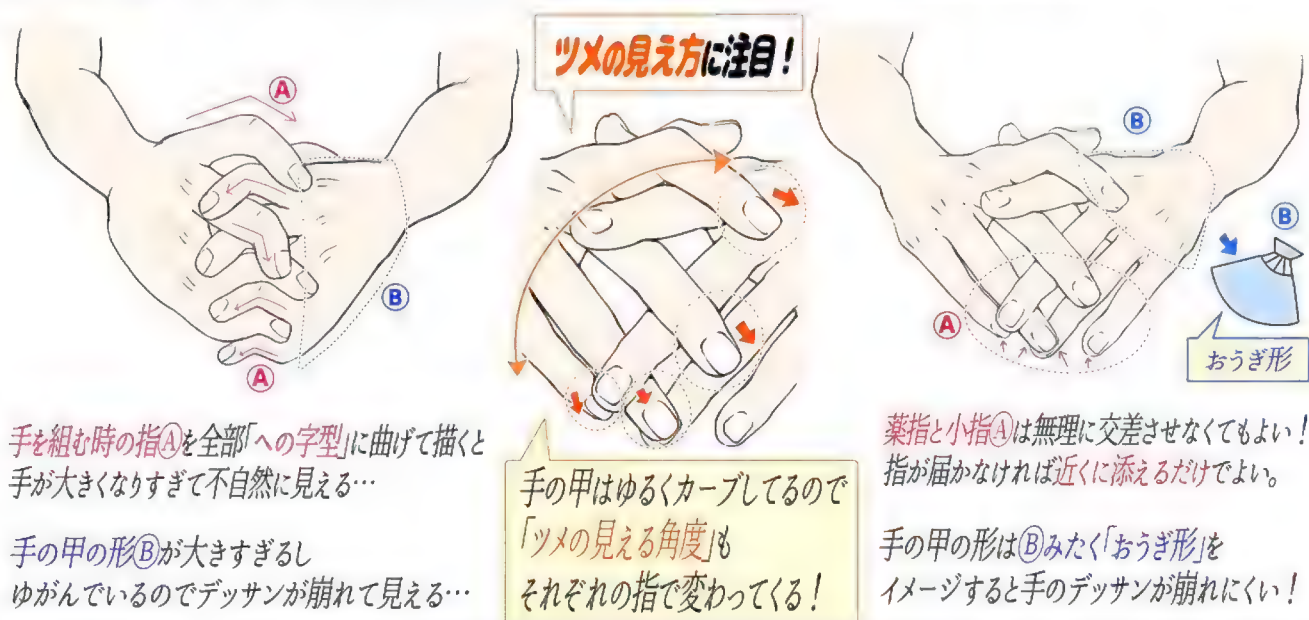
「手の色塗り用」線画データ

※CLIPSTUDIOなどのデジタルソフトをお持ちの方は
色塗り練習などにお使いください。



✖ (ダメかも..)

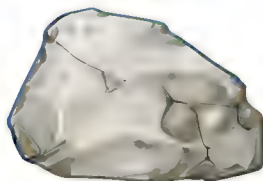
○ (良い!)



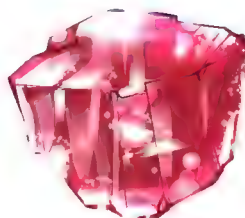
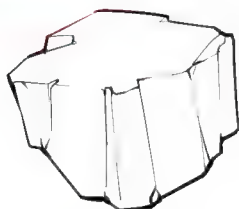
【物質のカラー質感】

石

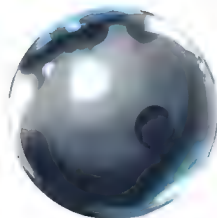
使用色



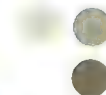
宝石



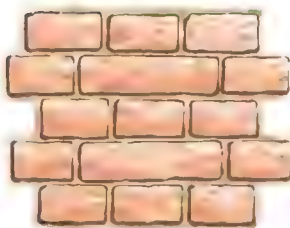
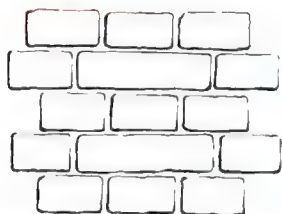
鉄



木



レンガ



鎖



女の子のポーズ上達テクニック④

※線画はすべてBOOTHで販売している
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の
「ラブ描きペン」で下書き、
「しっとりペン」で作画しています！



首⑥の角度も
ずいぶん
まっすぐに落とさない
ことがコツ！

腹部⑦は「ひとかたまり」ではなく
2つのブロックに分けてイメージしよう！



体の中心軸は
どんなポーズでも
基本「S字型」が
入っている！

魅力あるポーズは
この「軸の曲がり方」
のバランスが良い！



体の軸が
「直線ばかり」だと
人形のように
絵が固く見える…



左右のパーツをつなぐ「角度」
がほぼ平行になると良い！
この角度の統一感が
「ポーズの自然さ」になる！

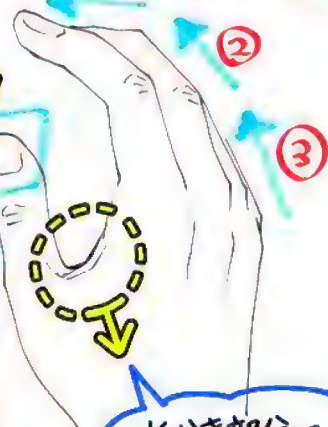
手の描き方③

「開いた手」編



爪の形
は
逆さの
「台形」を
イメージ!!

指の曲がり
は
3段階だと
おぼえましょう!!



水かき部分に
シワを少し描くと
手のリアル感が
でます!!

・指先は
美しい「カーブ線」に描こう!!



「指のつけ根」
も同じく
カーブ線
をイメージ!!

手と手首の間の
シワは「W」を
イメージしよう!!

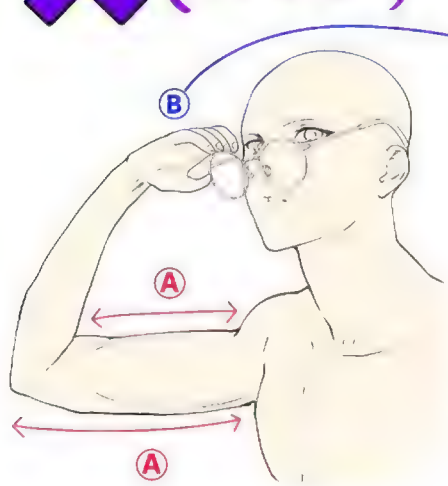


指の
構造線
を
イメージ
しよう!!

× (ダメかも...)

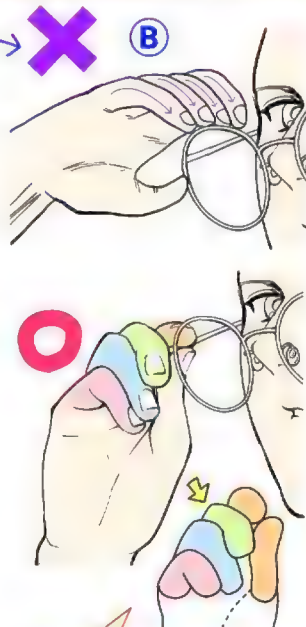
「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか? を見比べてみてね!

○ (良いかも!)

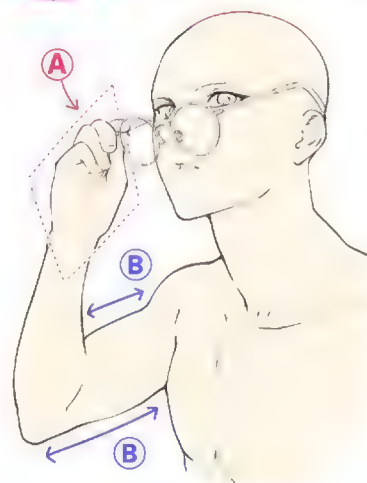


二の腕部分Aが長すぎると不自然かも...

メガネを持つ指Bが4本とも同じ曲がり方を
しすぎているので「絵が単調」に見えてしまう...

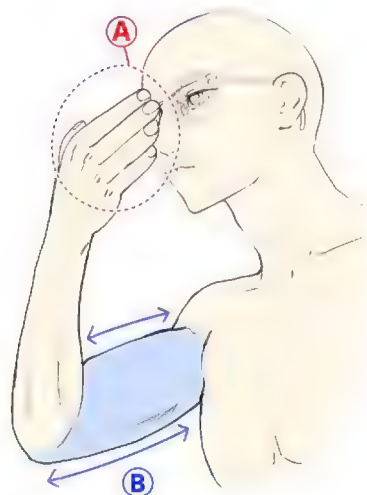


小指の上に段々と
重なっていくイメージで!



メガネを持つ手Aは「ひし形」シルエットに
収まるように描くとバランスが良いかも!

二の腕の幅Bは長くなりすぎないのがコツ!
(※×のパターンと比べてみよう)



体が「ナメ方向」に向いているのに
手の指Aが正面を向きすぎていて不自然かも...

二の腕Bが長すぎると腕のバランスが崩れる...

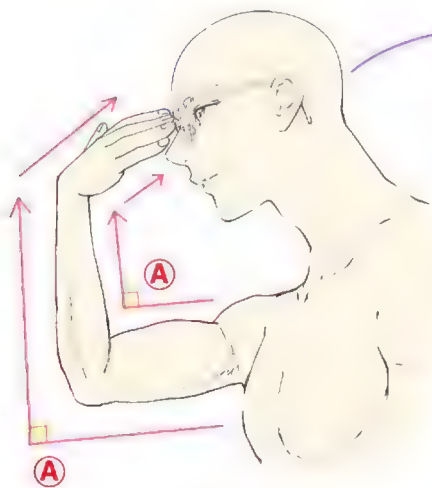


中指1本だけが
メガネを抑えるために
「沈む」



指のポーズAでは「中指だけ」を
沈むように描くのがコツ!

二の腕B部分はひじを曲げる時に
「収縮」するのでせまく見える!

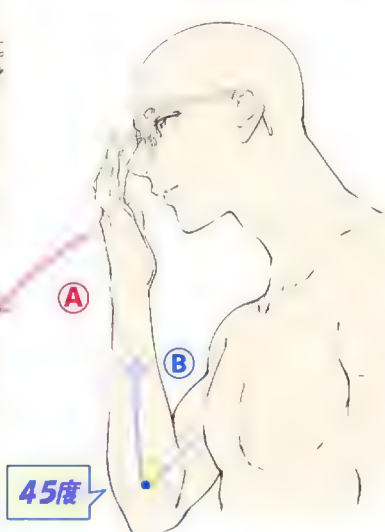


ひじの角度Aが90度に曲がると
ポーズが不自然に見えるかも...

指Bが4本ともメガネに接触していると
ポーズとして不自然さが出てしまう...



螺旋状
(らせん)



指の並び方Aは「らせん状」に描くとカッコイイ!
(※小指を強めに曲げるのがコツ。)

ひじの角度Bは45度くらいで曲げるのが自然かも!

腕の角度は
直線ではなく
少し「くの字」
になる
イメージ！

左肩→背中→右肩の
Bラインは弓のように
カーブさせると自然！

A部分は
「線を太く」して
折り重なる
立体感をつけよう

ナナメ後方から見た様は
シャツもスーツも
三角形シルエットに！

背中から腰にかけての
背中ラインCが
「くの字」にくびれると
立ち姿が綺麗かも！

上着の長さは
お尻が4分の1ほど
見えるくらいが
良いかも！

足ラインAは
少しそるように
カーブさせると
スーツっぽい
かも！

腕りんかくの
「シワ」は肩の
A部分だけで
良いかも！

下側の線を太くして
影を強調すると
ノッペリしないかも！

パンツは
左右のスソAを
「ハの字」にすると
バランスいいかも！
平行すると
「棒立ち」にみえる。。

ボタンは
丸だけのテキトーな
絵にせず「中の穴や糸」
を描くとリアル度がアップ
します！

ボタンの線画は
A部分を飛ばしたり
下側の線Bを
太くすると立体感のある
ボタンになる！

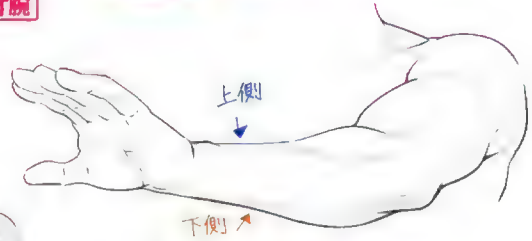
足は「ハの字」に開くように
描くと自然な足元に見えるかも！

カーブライン
AとBは
同じ角度で
曲がるように
描こう！

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

ナナメ前に伸ばす腕



① 肩ラインや腕全体のライン(A)に
柔らかさや丸みがない...

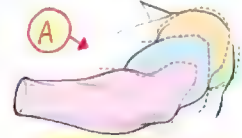
② 中の筋肉タッチが腕のグリッド(立体構造)
に合っていないのでノッパリして見える...



立体構造
(丸みや流れを
あらわすグリッド線)

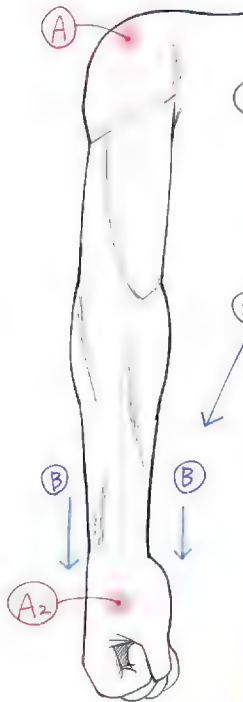
① 腕の筋肉は(A)の図みたく
はめこむパズルをイメージする

② 上側の線→細く
下側の線→太く
すると立体感
アップ



* 立体パズル
のイメージ

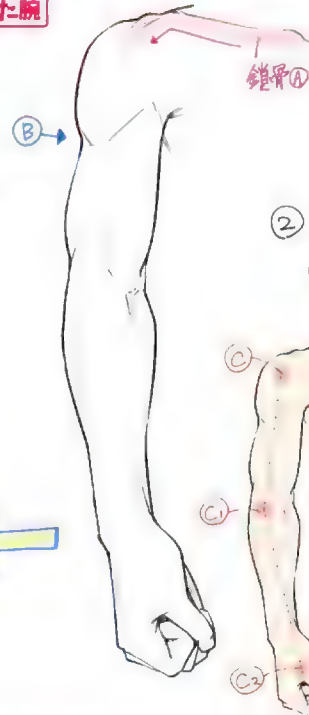
下におろした腕



① (A)点から(A2)点までが
! 直線すぎると
腕のしなやかさが無くなる...

② 手首のライン(B)が
まっすぐだと骨感がなく
関節っぽさが不自然かも...

少しボコッと
骨感を



① 鎖骨(A)がそのまま
肩へつながるように

② (B)部分の筋肉のつなぎ目
は「S字」をイメージ



③ (C) → (C1) → (C2)と
少し「くの字」になる
方が自然なウデかも

上に伸ばした腕

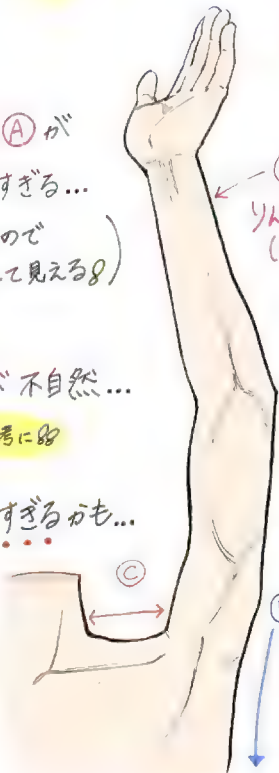
① 腕のリムかく線(A)が
同じ太さ(均一)すぎる...
(線に強弱がないので
ノッパリして見える)

② 筋肉の配置が不自然...

筋肉プロッキングを参考に

③ (C)部分が長すぎるかも...

④ 肩ライン(D)が
直線ほくて
貧弱に見える...



(A)
リムかく線
(全体)

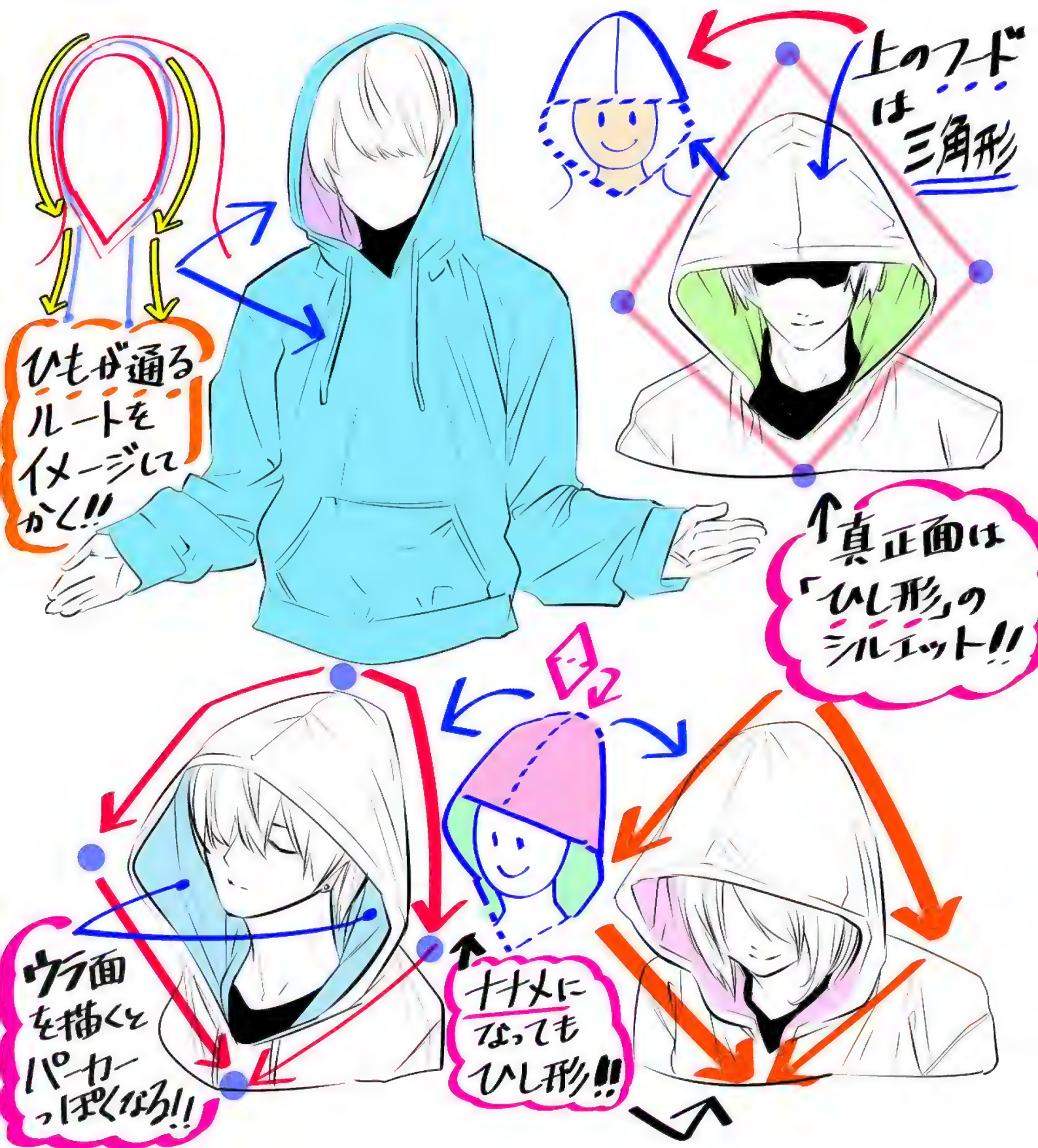
① 腕のリムかく線は
太い部分(A)と細い部分(B)
をミックスするとよいかも

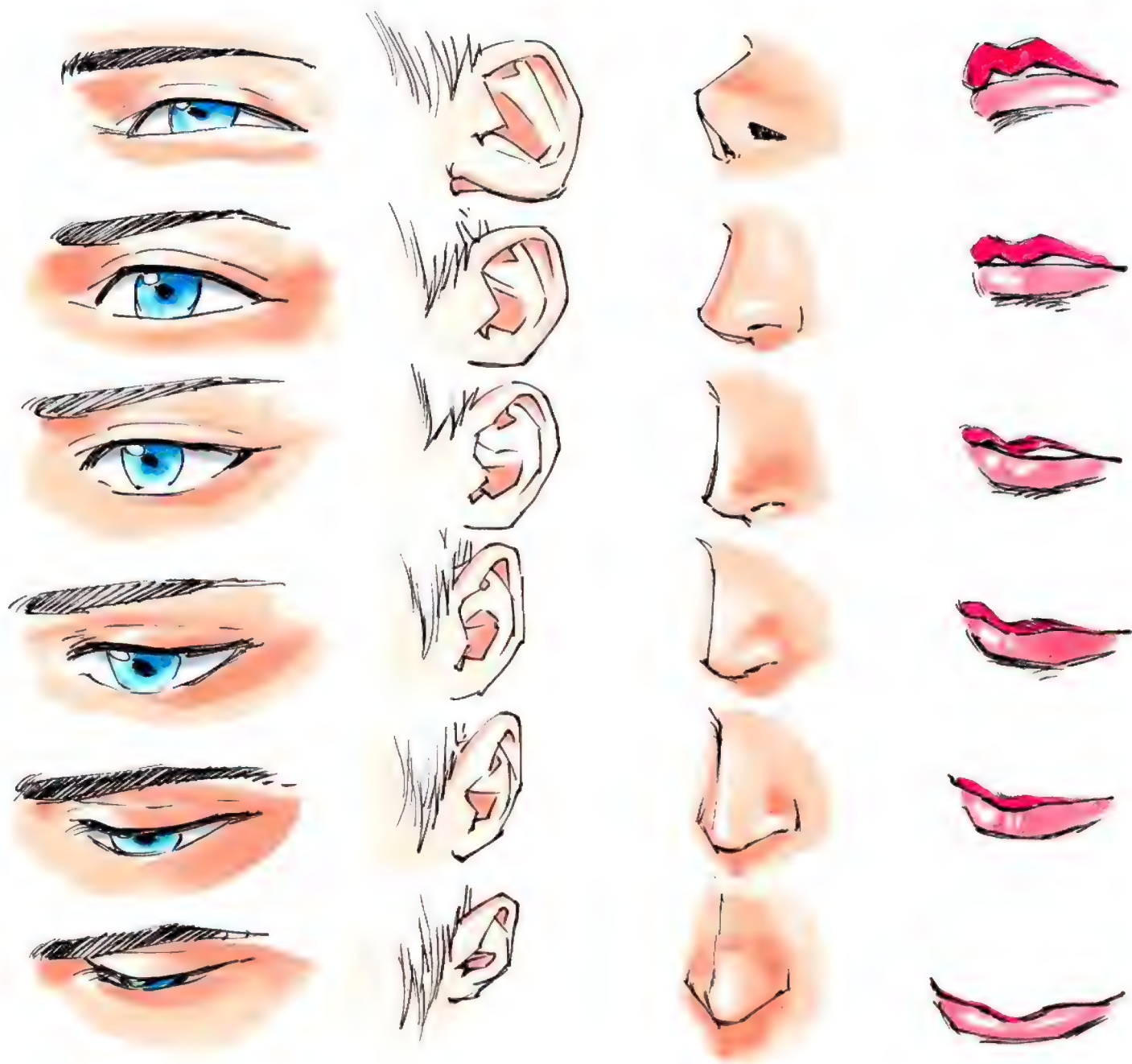
② ワキ(C)部分を
くぼみっぽく影を
つけるとよいかも

③ 肩の外側ライン(D)
のふくらみがあると
たくましい肩になる

筋肉の
プロッキング



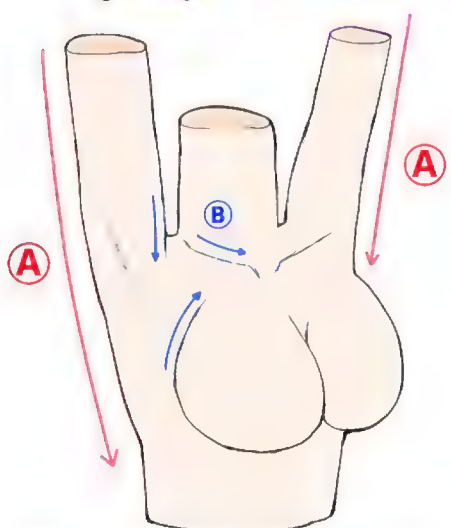




✕ (ダメかも..)

「〇例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

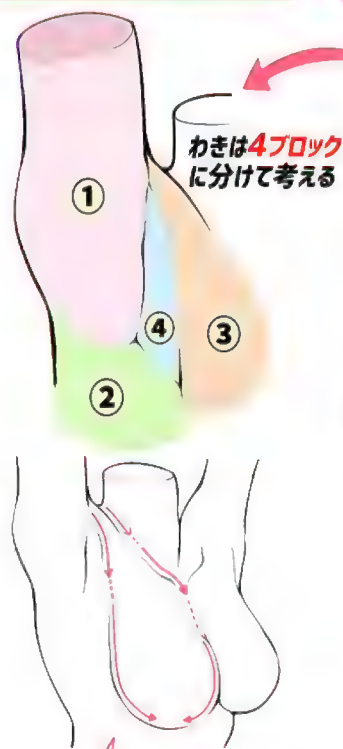
〇 (良い!!)



腕からワキ腹のライン(A)が直線すぎて
体の丸みが無く、ノッペリして見える...

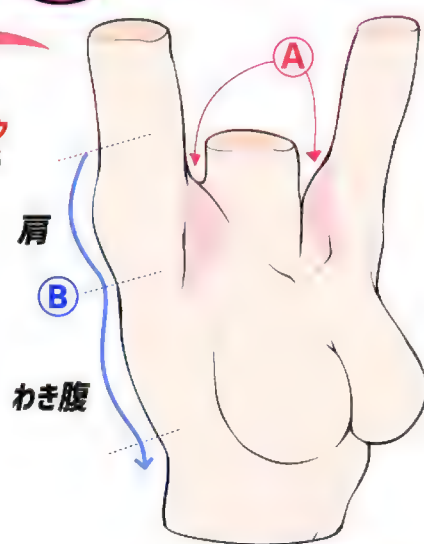
肩・鎖骨・胸の3本ライン(B)が
全くかみ合っていない...

(※筋肉でつながっているように見えない)



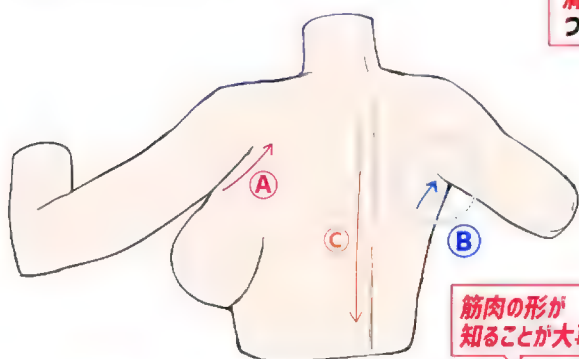
わきは4ブロック
に分けて考える

肩→鎖骨→乳房は
つながっている！



腕を上げる構図では、両肩部分(A)に
「三角形」ができるように描く！

(B)のラインは「肩とわき腹のふくらみ」を
分けて描くと体の立体感がアップする！

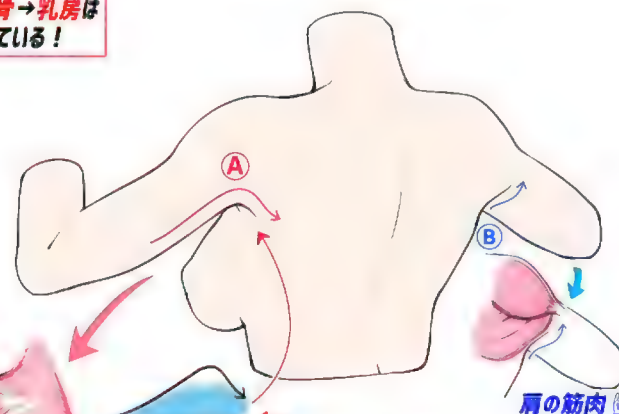


ワキの線画(A)が単調すぎる...
もっと「肩の筋肉の丸み」を意識しよう

二の腕の線(B)を中まで描きすぎると不自然...

背中の中軸(C)が直線すぎる...
(※〇の図解との違いを比べてみて！)

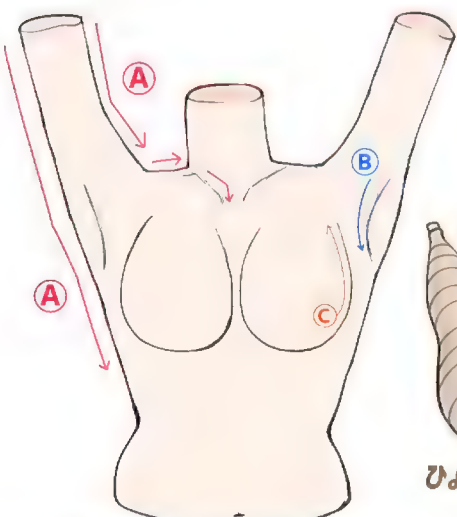
筋肉の形が
知ることが大事！



ワキの線(A)は「山の形」に屈折するように描く！

わきライン(B)は肩の筋肉に沿って描くこと！

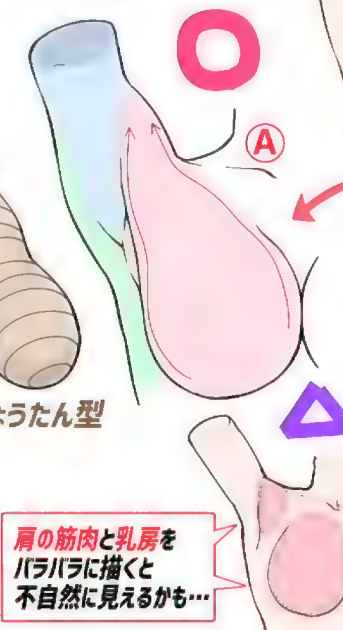
「肌や皮膚の立体感」は筋肉の上にできるもの。
筋肉の形を知ることが絵のリアルさにつながる！



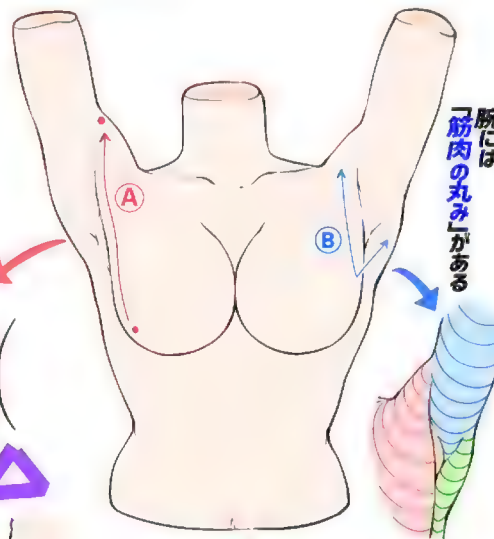
体のりんかく線(A)が直線的(カクカク)すぎて
女性の「身体の柔らかさ」が無くなるかも...

ワキの線画(B)が線を重ねすぎて雑に見える...
さらに乳房ライン(C)と離れすぎて不自然かも...

ひょうたん型



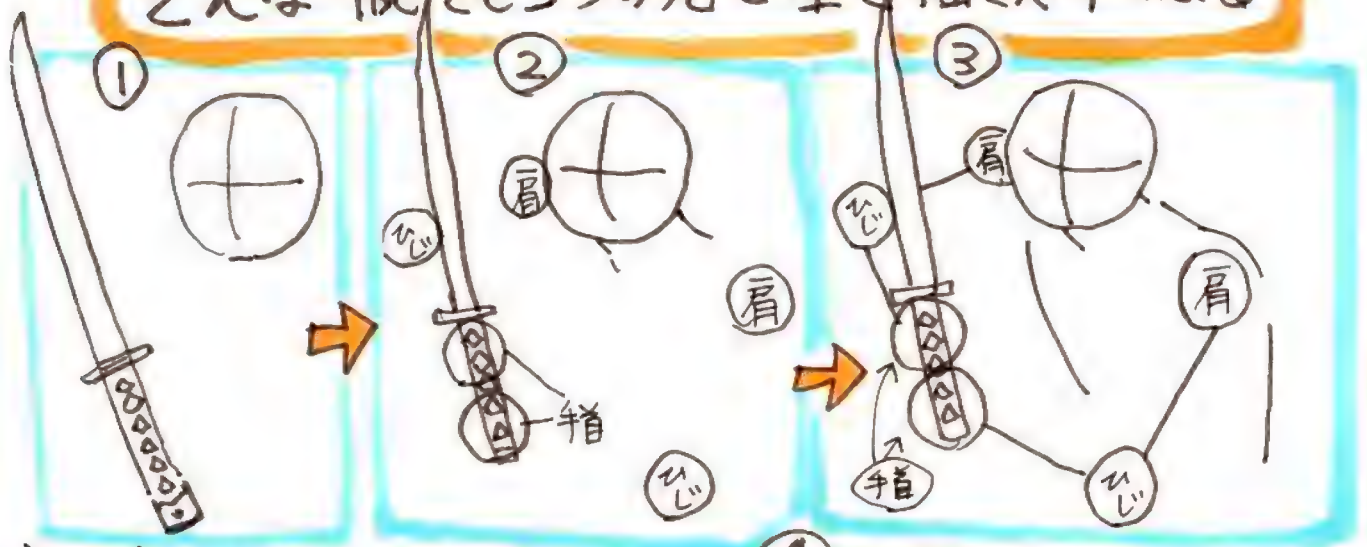
肩の筋肉と乳房を
バラバラに描くと
不自然に見えるかも...



(A)みたいに肩が上がれば
乳房もくっついて上がっていく！

わきを描くのが難しいときは(B)のように
「V字の形」に描くとシンプル！

どんな 腕でも3つの丸で全て描きやすくなる



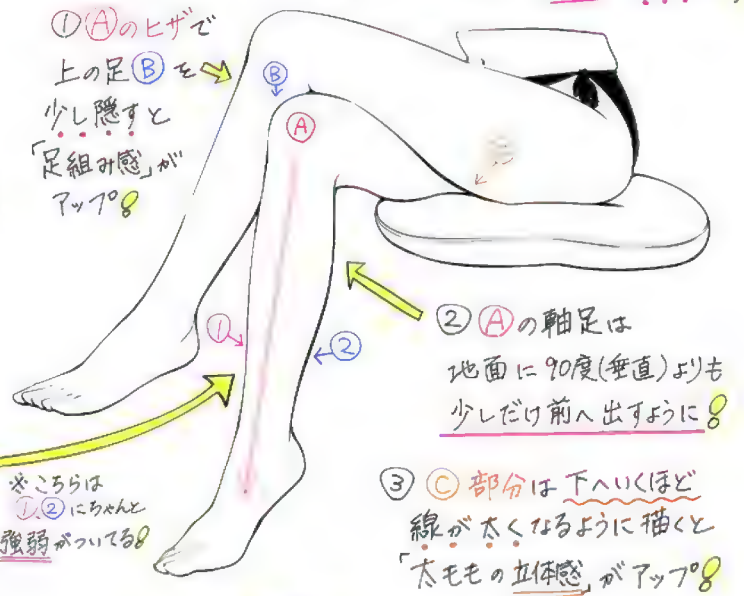
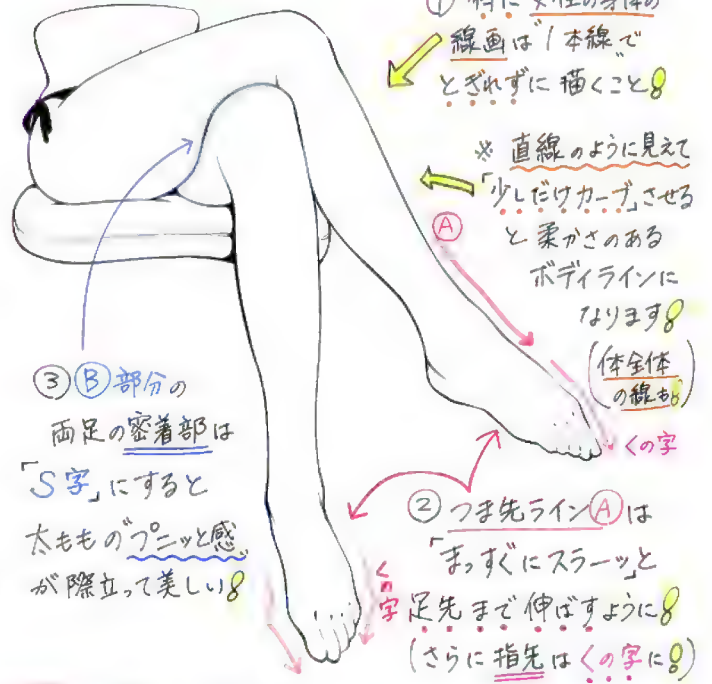
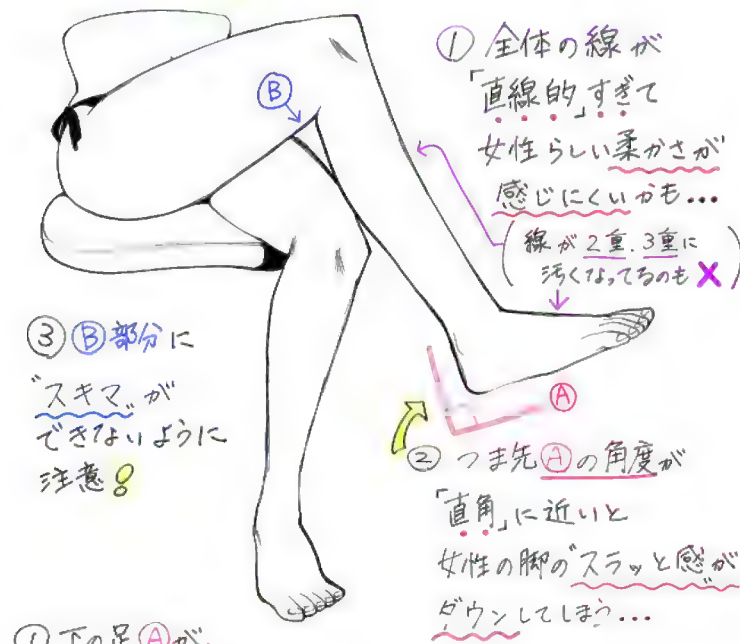
- ① 顔と剣の位置を決める
- ② 肩、ひじ、手首の3点を(丸で)好みのポーズをイメージして配置する
- ③ 3点を線でつなげる
- ④ あとは筋肉を肉づけしていく。



※手首は手の平(甲)に対して、横から見た時と正面から見た時で細さが変わる(横の方が細くなる)

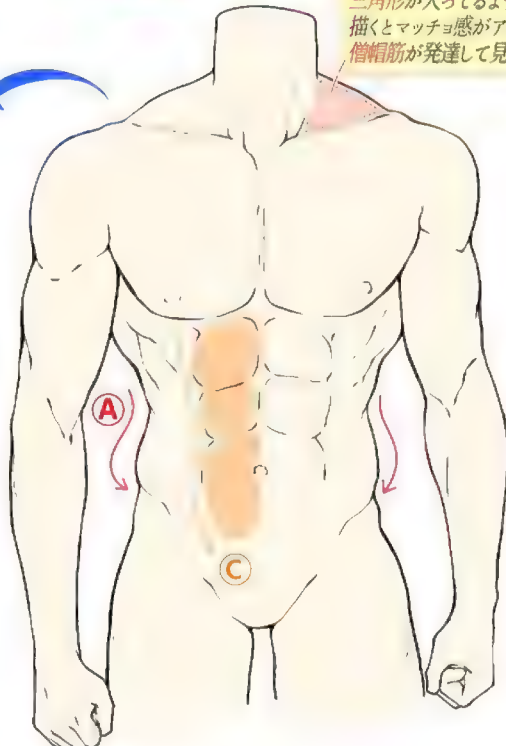
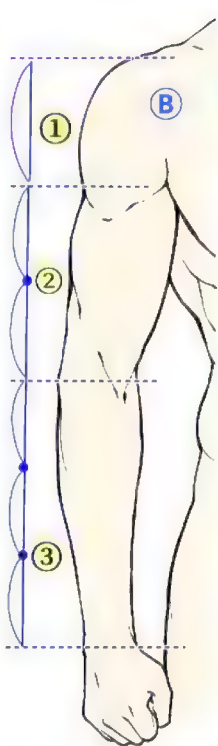
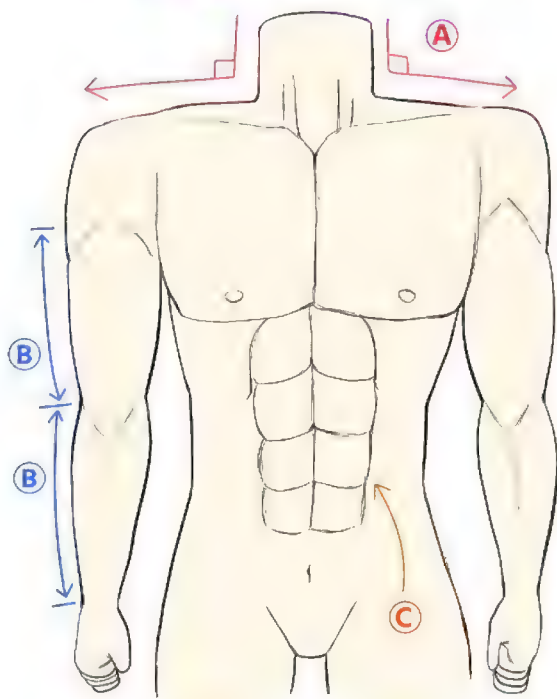
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



肩の角度(A)が直角すぎるとマッチョ感が無くなる...

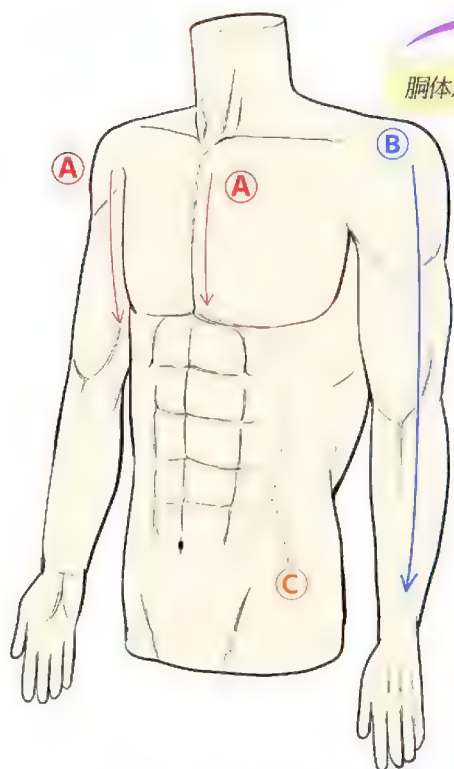
「二の腕とヒジ下」の長さ比率(B)が同じすぎるとバランスが不自然かも...

腹筋の線画(C)が「田の字」みたく引っ付きすぎて
ノッペリ見えてしまう...

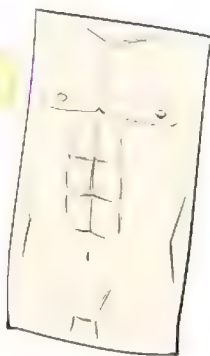
腰の(A)部分にポコッとした「筋肉のふくらみ」を持たせると
リアルなマッチョ感に見える!

腕の筋肉の長さ比率(B)は肩から①対②対③が自然かも!

腹筋(C)は上から3列で、1つ1つの筋肉の形も違う!



胸体が平面っぽい



胸体を筒状で
考えるといい!



ナナメアングルの絵で胸筋ライン(A)が
「直線すぎる」と頼りない筋肉に見える...

下ろした腕の軸(B)が「まっすぐすぎる」と
立ち姿やポーズが固くごちなく見える...

腹筋の数(C)が多すぎてテキトー感が出てしまう...

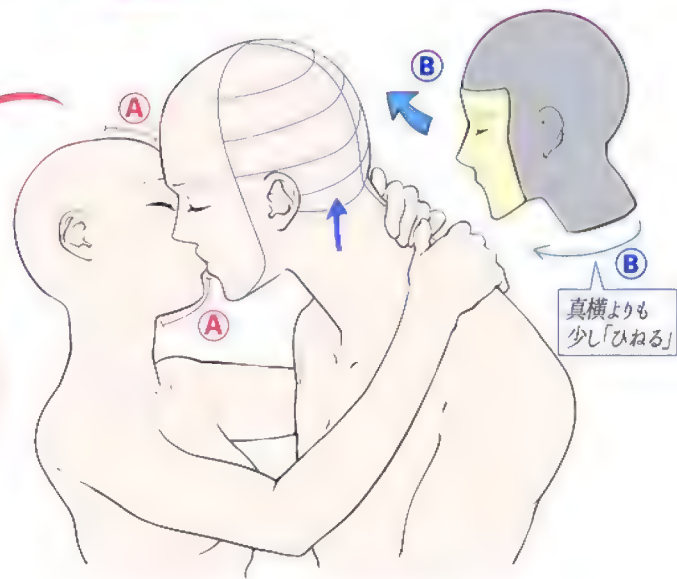
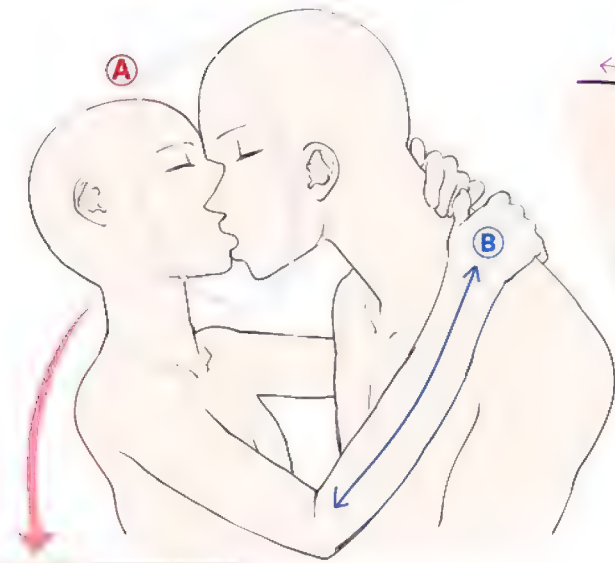
胸ライン(A)は少し「S字」っぽく描くと
「胸板の厚み感」がカッコよくなる!

腕の中心軸(B)はゆる〜く「弓状」にカーブさせると
自然で綺麗な立ちポーズに見えるかも!

ヘソ周りの腹筋ライン(C)はふくらみを持たせるとリアルさがアップ!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



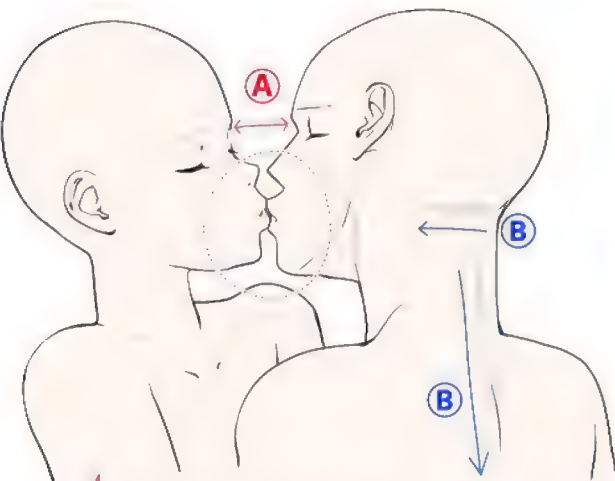
顔のくっつけ方を①みたく「ジグザグに重ねる」ように描くと逆に不自然な絵になるので注意...

首に回す女性の腕の長さ②はひじ部分を下へ下げ過ぎると腕が長くなりすぎるので注意...



手前に来る男性の顔は「全部見えて」奥側の女性の顔ラインは①みたく「おでことあご部分のみ」で良いかも! (※このキスの構図アングルでは)

男性の顔③は「完全な真横アングル」ではなくほんの少しひねって、後頭部をわずかに手前にみせるように角度をつけると自然でいいかも! ※このとき目と眉④を鼻のりんかく線に近づけて描くのがポイント!



2人の顔を離して描きすぎると唇を重ねるときに口だけが①みたく突き出す「さかな顔」になってしまうので注意...

男性の身体の軸ライン②が直線すぎて「ポーズが固く見える」

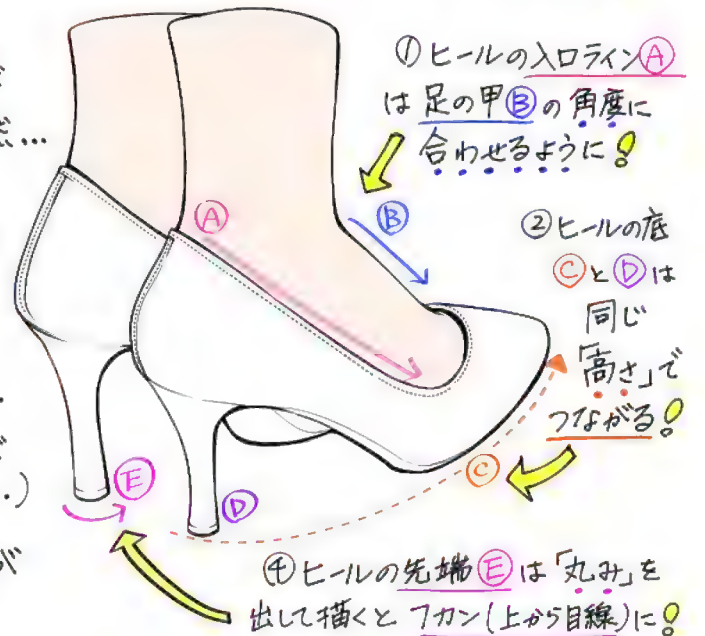
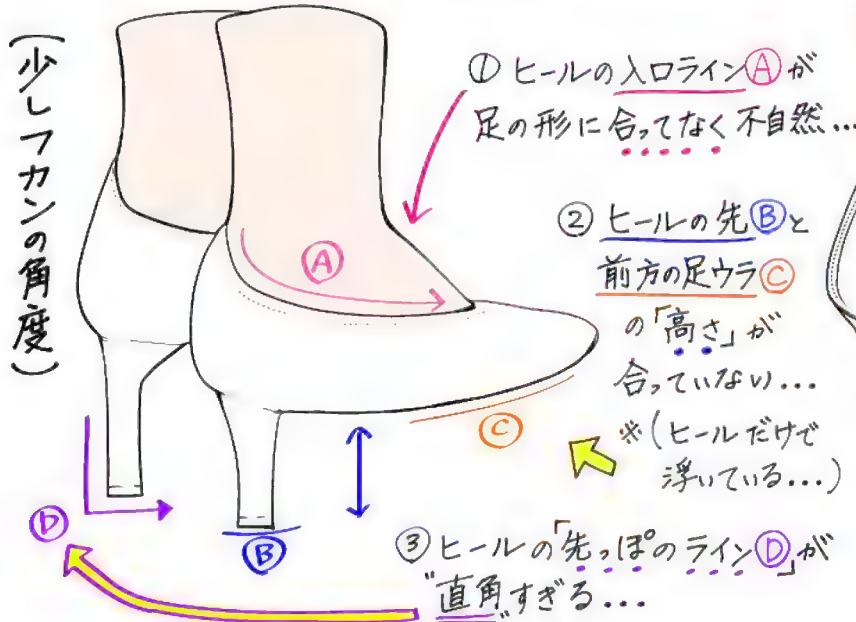
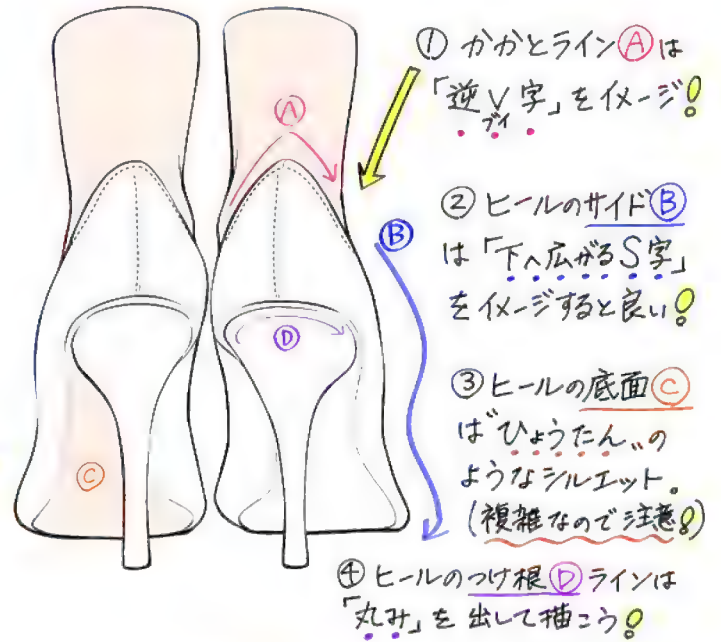
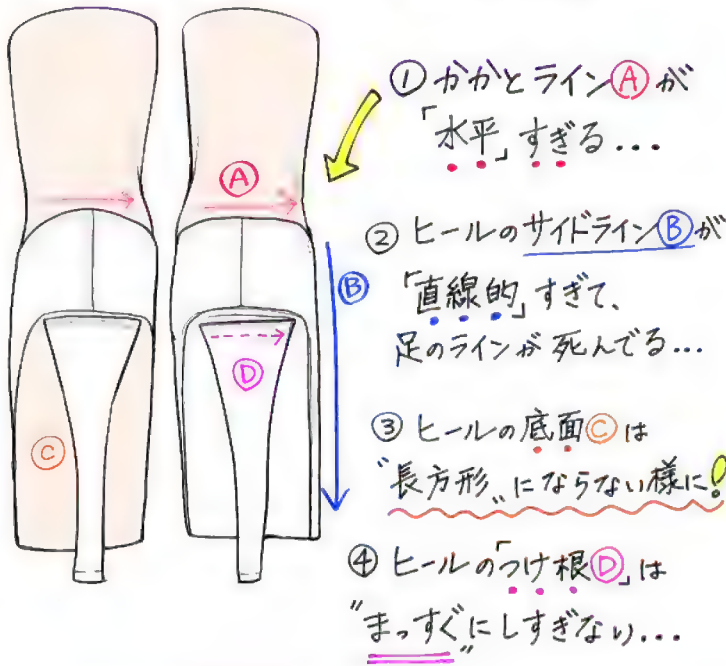
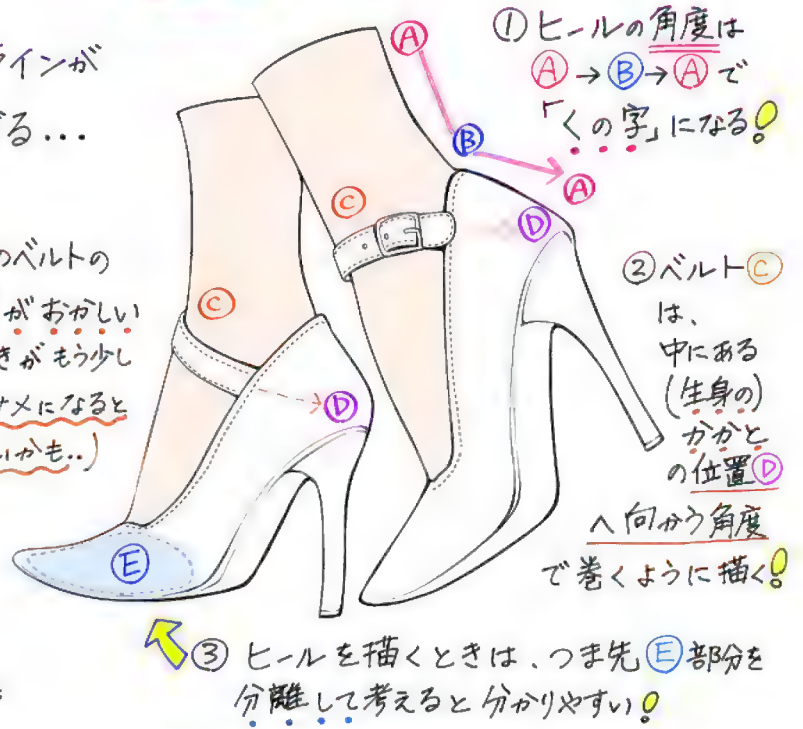


このキス構図の絵では①みたく男性も奥方向を向き、女性の口元も男性の顔で隠れるので「2人とも口元は見えてない」※このように口元が見えないキス絵もある!

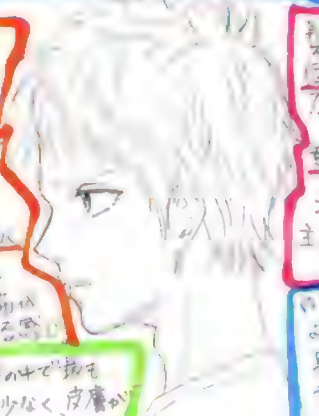
男性の体の軸②は「くの字」に! 頭・首・肩を3ブロックで考えると良いかも!

× (ダメかも..)

○ (良い!)



15 ~ 18 歳あたり



骨格が
しっかり
エッジが
のびやか
なイメージ

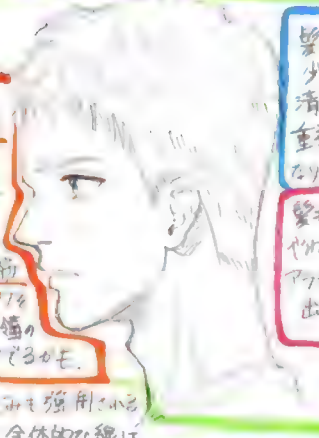
鼻が直
線に
長く鼻筋が
伸びる感じ

生年歳の中で最も
体脂肪が少なく、皮膚が
新陳代謝にピンと
はっているような
印象のハリ感がある

髪は自然な
ほど強く
なっている
ハイカラー
もよく大人
っぽい
エッジが強い感じ
(ハッキリした)

顔の輪郭
は、ふんわりしている
鼻の筋も、うっすら
首の筋もあると
しっかりしたタイプの
絵に。

28 ~ 35 歳あたり



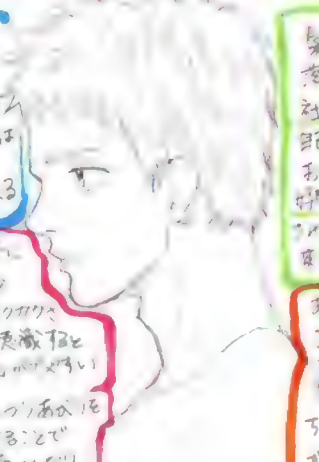
顔のハリ
が少し
弱くなって
くるので
肩、下
唇、首筋
、軽くシワ
足すのも年齢の
雰囲気が出るかも。

骨格のハリも強くなる
ので、全体的な線は
10代~20代の直線的な線(リカク)より
丸みが増えるように出るといいかも。

髪は主張は
少し無くなり
清潔感、爽快感を
重視した短髪より
なりやすい。

髪を細くして、
"やわらかさ"を出していると
アツサ感が
出しやすいかも。

20 ~ 25 歳あたり



20歳を
過ぎると
短期間で
身体変化は
多いので
変化する

骨格が
しっかり
エッジが
のびやか
なイメージ

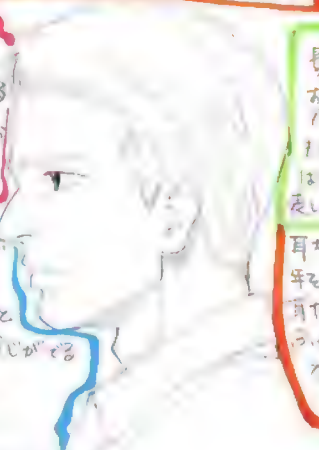
骨格のハリ感
を強調すると
若々しい印象が
出る

目の周りに
ハリ感を出すことで
若々しい印象が
出る

髪形も
若々しい感じが
出るように
短髪は
若々しい
印象を強調した
髪型が目に
合っている感じ。

あご先に
おしろいなど
かいておくと
若々しい印象が
出る

36 ~ 42 歳あたり



顔のハリ
が目立つ
特に目、唇
口元、首筋

まぶたを
パツパツさせず
少し重々しく
まぶたを
年の重ねた感じが
出る

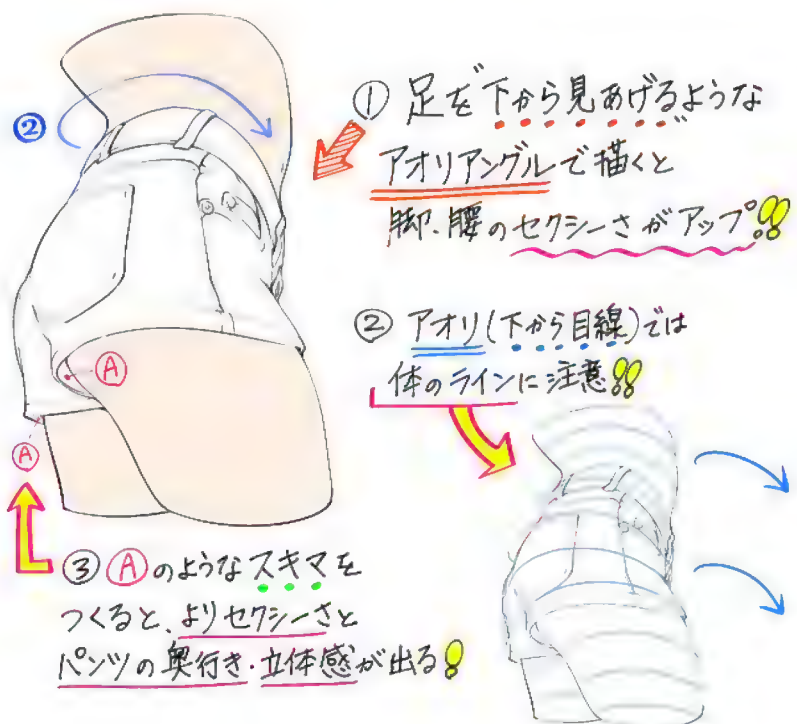
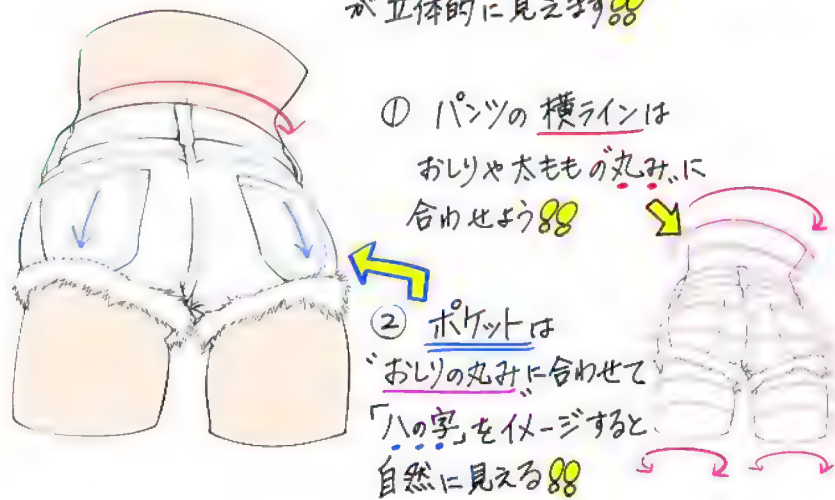
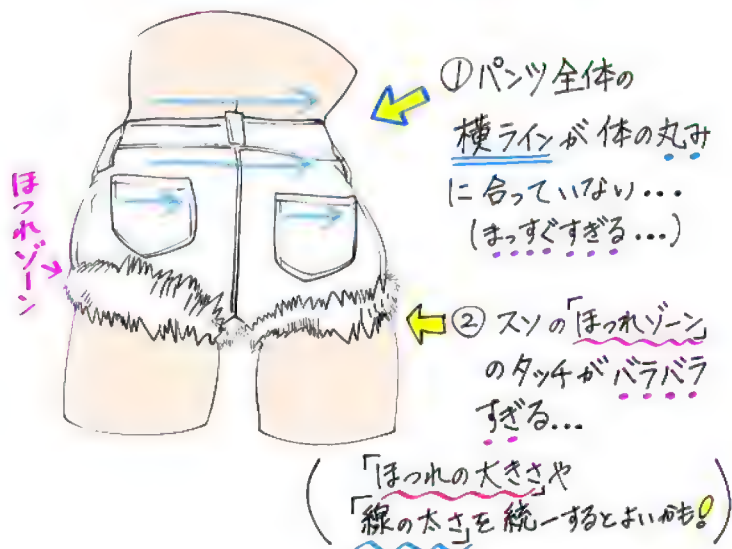
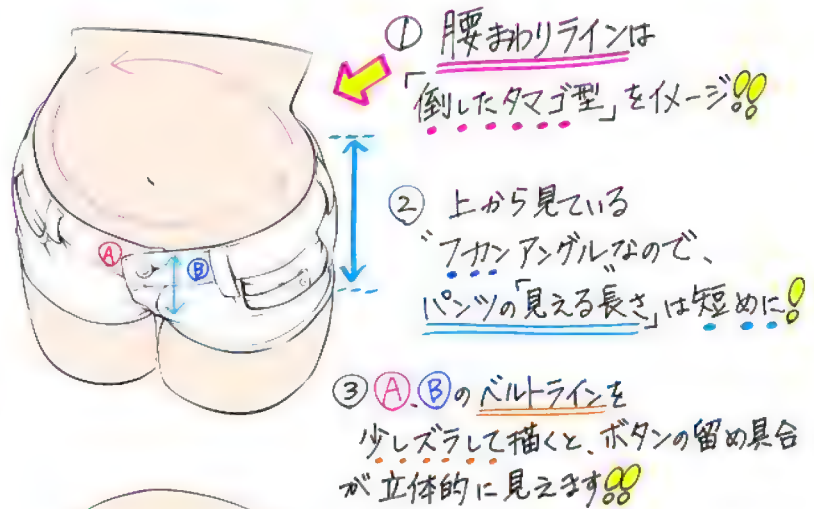
20代後半の
線の引きが
たるみに変わっていく

髪は多少
おでこが
出てくる
おでこが
短髪が年代を
表しやすいかも。

耳がポイントで
年をとるほど
耳たぶが
ふくらむに
なっていくイメージ

✕ (ダメかも...)

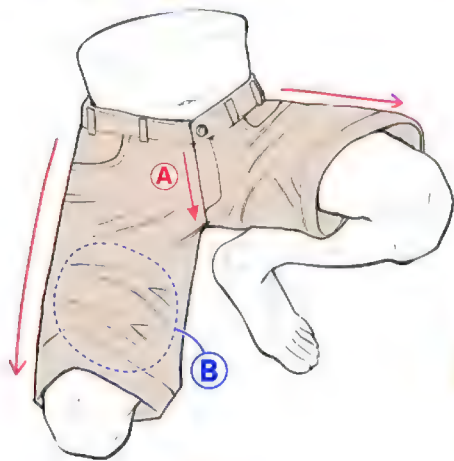
○ (良い!!!)



× (ダメかも...)

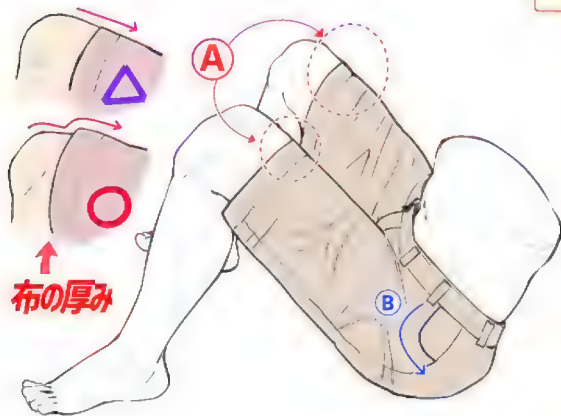
「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか? を見比べてみてね!

○ (良いかも!)



全体の線画(A)が「直線すぎる」と
絵の「奥行き感」が無くなる...

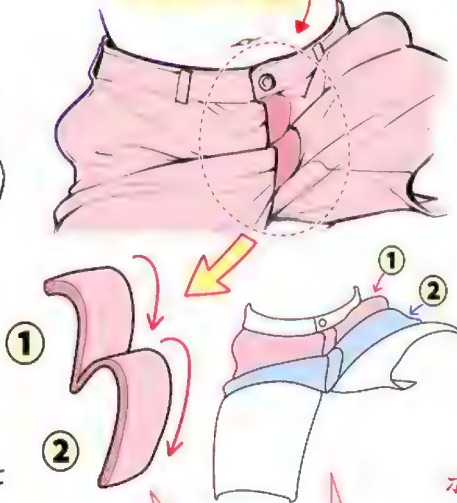
全体のシワ(B)の方向性が不自然...
「スキマを埋めるだけのシワ」は不要!



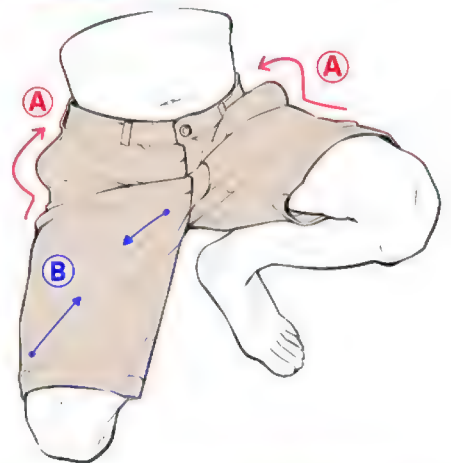
すそ部分(A)は「布の厚み」に
「段がついてない」ので不自然...
(○例のように1段「厚み」を出すこと!)

ポケットの線(B)が平面的すぎる...

チャックの面

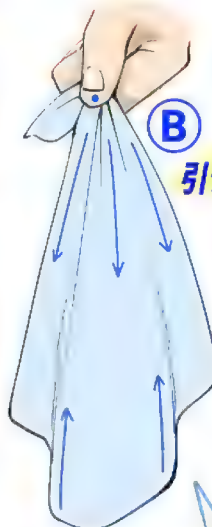


チャックの面は①と②のように
折り込まれて「階段状」
になる。



ポケット(A)の中にも「空間がある」ので
パンツが縮めば、ポケットもふくらむ!

(B)のように
「布生地が引っ張られる方向」に
向かってシワができる!

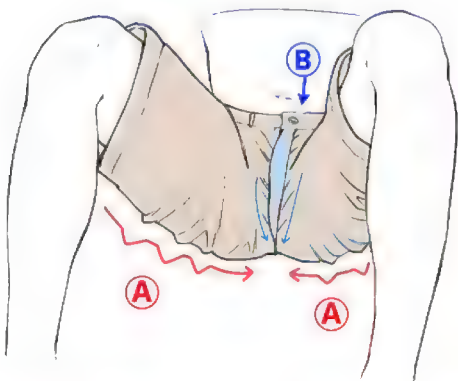


引っ張り合う力

シワは「引っ張り合う方向」
に向かって生まれる。

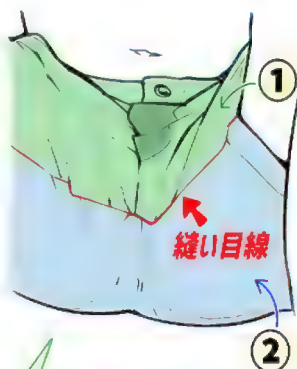
すその輪っかは(A)みたいに
足で隠れていてもつながるように
イメージする!

点(B)に1番「力加わる」ので、
点(B)からシワができるように描くと自然!

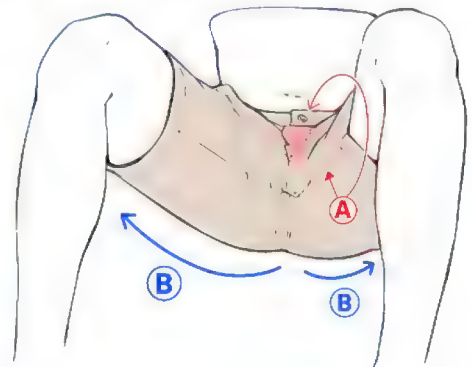


おしり(A)のりんかく線が
シワシワだらけになるのは不自然...

チャックの面(B)がまっすぐ下まで
伸びていると、絵がノッペリする...



布の「縫い目線」によつて
パンツの前面①と後面②
が分かれる。



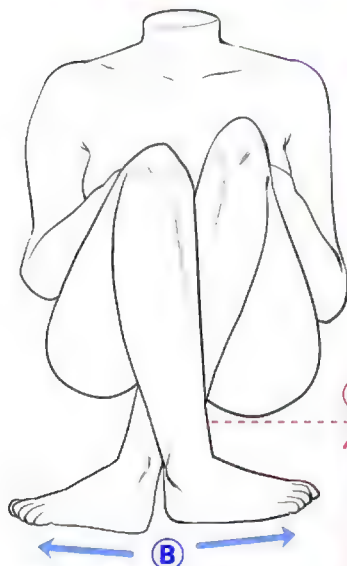
赤部分のチャック面(A)は
「縫い目線」までは届かない!

おしり側はパンツがピンと張るはずなので
線(B)はシワの無い綺麗なカーブで描く!

✕ (ダメかも..)

体パーツの高さに注意!!

○ (良い!)

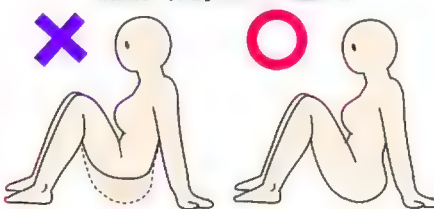


※左右の
パーツの高さが
バラバラ
で不自然..



※左右の
肩・ひじ・お尻
などの「高さ」が
そろっていて
ポーズが綺麗!

《横から見たときの違い》



①お尻の高さ(A)が「上」すぎると
「胴の長さ」が短く見え不自然かも..

②両足の甲(B)の「向く方向」が
外側へ向きすぎておかしいかも..



※↑「足の重なる部分」の線を
少し太くするといいかも!

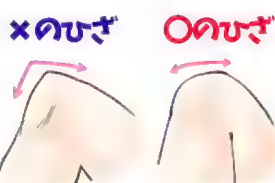
①「足のりんかく線」以外の筋肉タッチは
描かない方がスペースで綺麗な足に!

②ふくらはぎの線画(A)と(B)は
Aは「カーブを強く」 Bは「直線に近く」
(左右対称にならない方が自然かも!)



①ひざ(A)部分がとがり過ぎると
「不自然な骨格のひざ」に見える..

②ふくらはぎ(B)部分に「筋肉のタッチ」を
描きすぎると男性の足っぽくなるかも..



※ひざの上部分は
少し丸みのある
「平ら」に描くといいかも!

※お尻の肉感がカクカクで
「体の柔らかさ」が半減するかも..

※股間部分は「丸み」を
綺麗に描くと良いかも!

①おり曲げた足の線画はAみたく
ひざ近くまで線を伸ばすと良いかも!
(Xパターンと比べてみてー)

②「かかとの高さ(B)」と「ひざの高さ(C)」を
ちゃんと合わせると自然なデッサンに!

✕

○

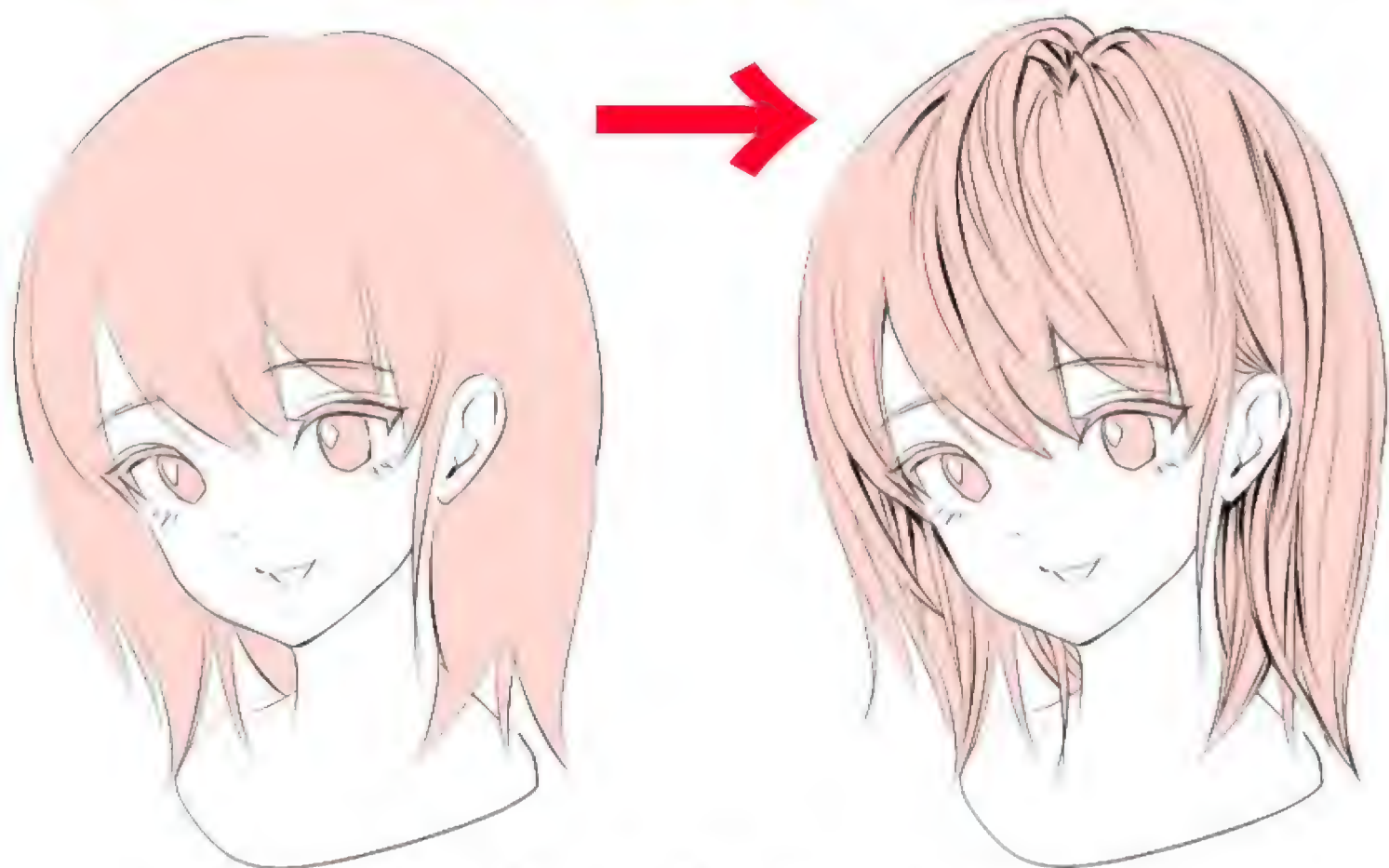


※足の形に注意!!



※下着の
食い込みで
3段にポコッと
ムッチリする
イメージ!

「毛束」を重ねるとこうなります

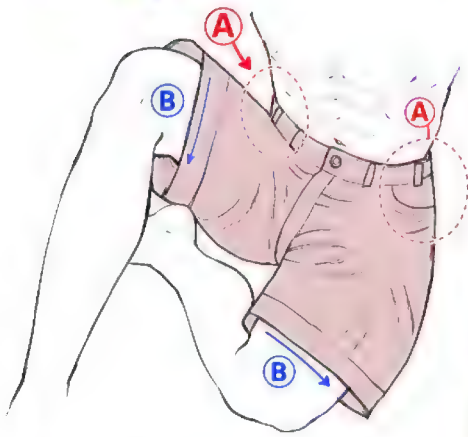


・髪の「奥ゆき感」がアップし、
立体感にメリハリが出ます！

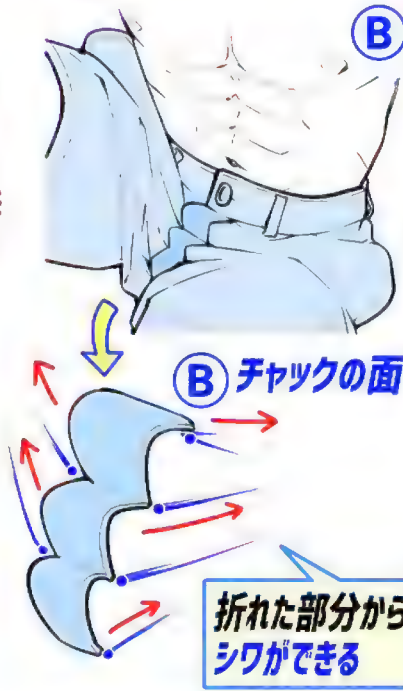
× (ダメかも...)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



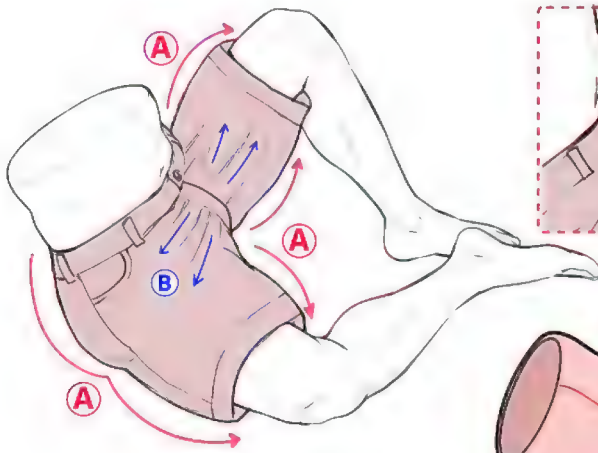
ポケット部分①に立体感が無い...
ポケットの中にも「空間」がある！
すそライン②が直線的すぎる...
「足の丸み」に合っていない...



折れた部分から
シワができる

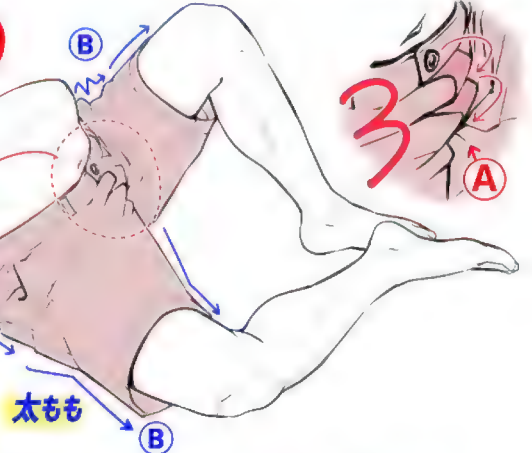
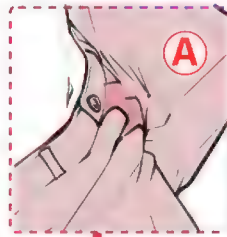


すそライン①は「太ももの丸み」の
立体感に沿うようにカーブさせる！
チャックの面②は「圧縮される」と
「階段」のように折れる！



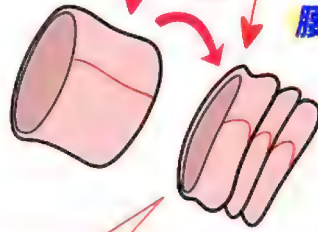
パンツ全体のりんかく線①の
「丸みが強すぎる」と変かも...

チャック部分のシワ②が単純に
「ヨコ線を描いただけ」になっている...

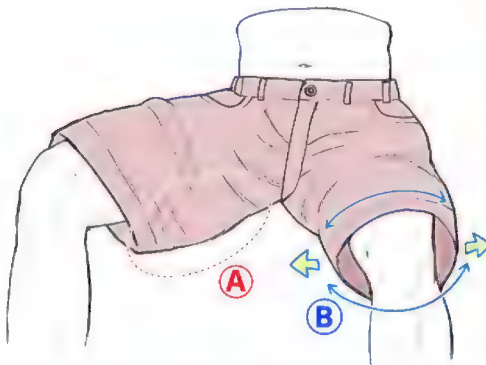


チャックの面①は「3の形」
に折り重なるイメージで描く！

りんかく線②では「腰部分にシワが多く」
「太もも部分にはシワが少ない」

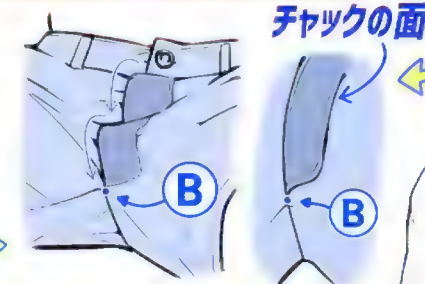


チャック部分は「圧縮する」と
2~3つのブロックになる

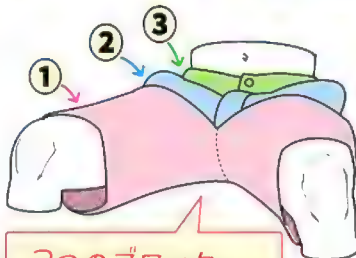


「布の縫い目の線」が①部分に
無いと「服のリアルさ」が減る...

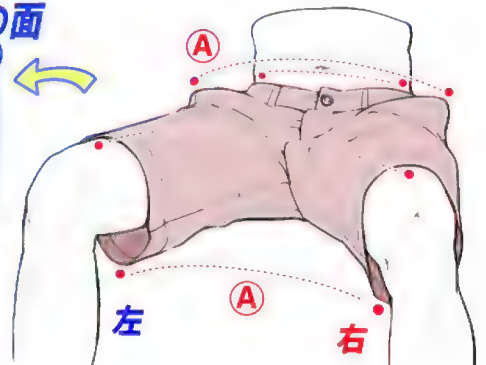
すその輪っか②が横に伸びすぎると
重力感が不自然に見えるかも...



チャックの面



3つのブロックに
分けると良いかも！



①みたいに左右の各ポイントが
「同じ高さ」に来るように描くのがコツ！

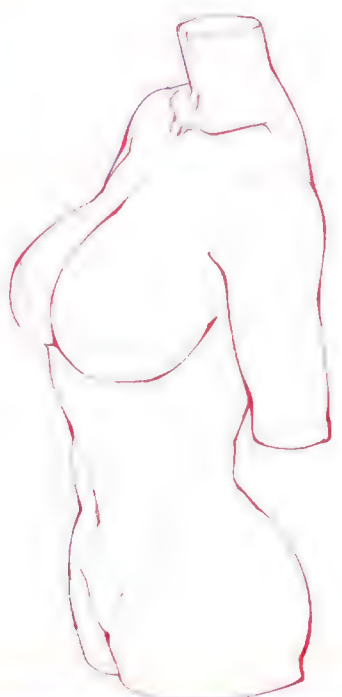
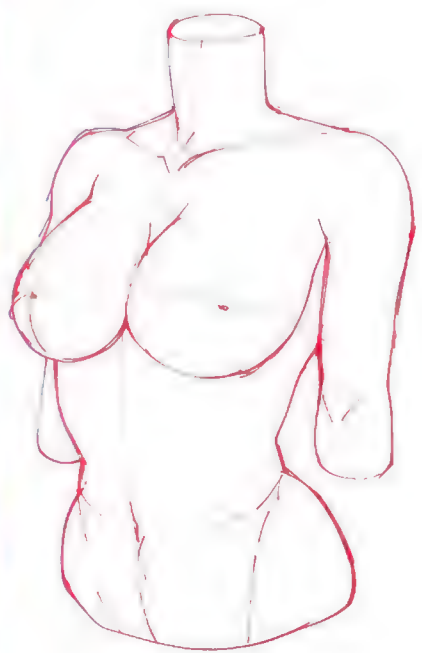
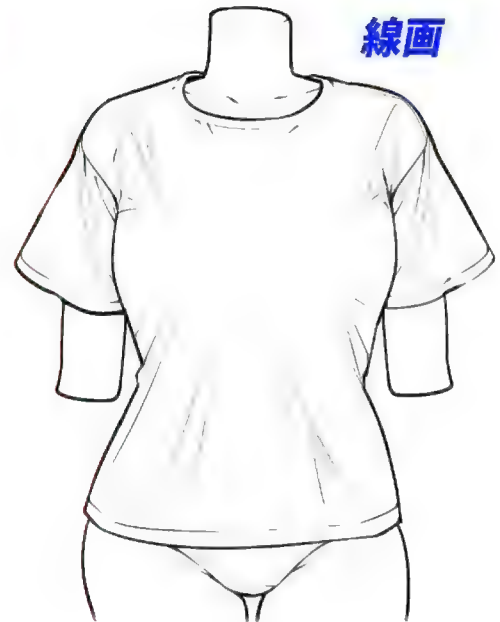
チャックの面があるのは点②まで！
点②から下部分は「縫い目だけ」

Tシャツの描き方 「練習シート」

裸の目安線



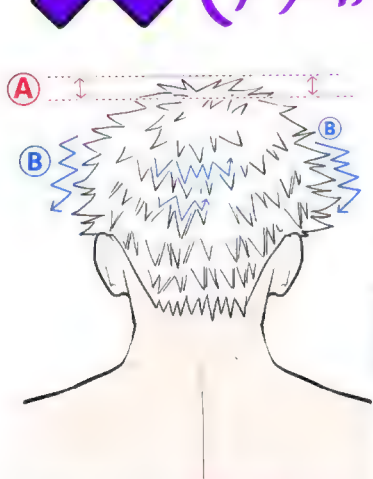
線画



線画素材はPIXIVBOOTHで販売している「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の
 ラフ描きペンで「下書き」しつとりペンで清書のペン入れをして作画してます！

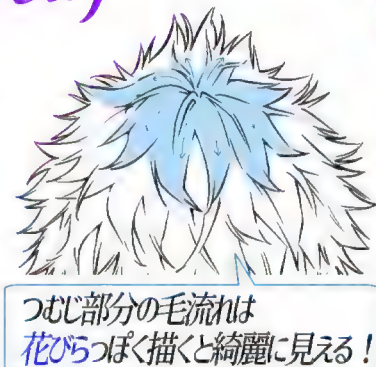
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



頭頂部(トップ)の髪の高さ(A)が低すぎてバランスが悪いかも...

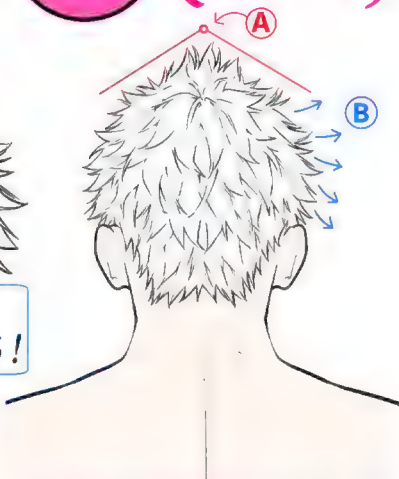
全体の毛束(B)の線がカクカクすぎて「柔らかみ」が無い...



つむじ部分の毛流れは花びらっぽく描くと綺麗に見える!

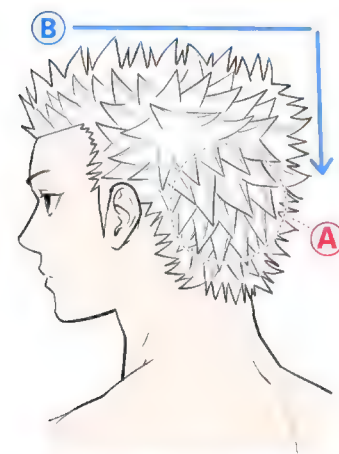


後ろの生え際は「W字型」になると自然!



頭頂部(A)部分が1番高くなると髪のバランスがカッコいいかも!

毛束の方向性(B)は自然に「角度を下げる」ように描く

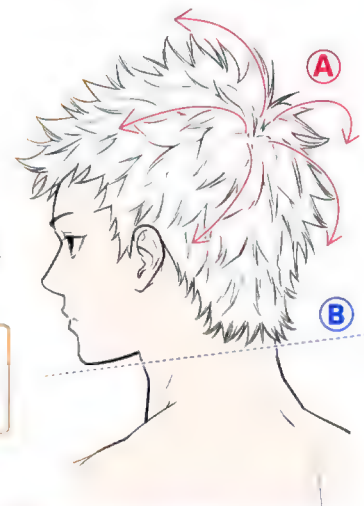


髪の線画をスキマなく(A)みたくにつくつげすぎると硬くトゲトゲして見える

髪ライン(B)がペタンとしすぎて「頭の丸み」が無くなっている...

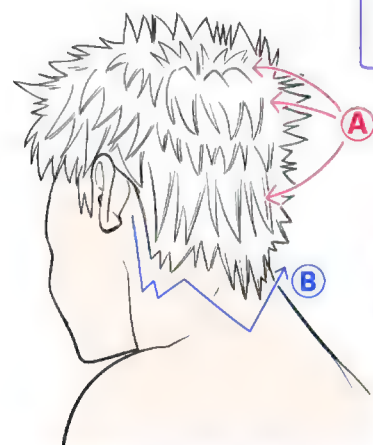


毛束同士の線画をくっつけすぎないことで毛束のモコツとした「柔らかみ」がアップする!



(A)みたくつむじから花が開くように毛流れを描く!

「あごラインと後ろの生え際」は同じ高さ(B)にするといいかも!



(A)みたく「上の毛束」よりも「下の毛束が長い」ので不自然...

(B)ラインがグチャグチャすぎる...髪型はアウトラインが1番大事!



「首元の毛束」は「頭頂部の毛」よりも少し細かめに四方へ広がるように描く!

このアングルでは(C)みたく「ひし形」になるとデザインが綺麗!

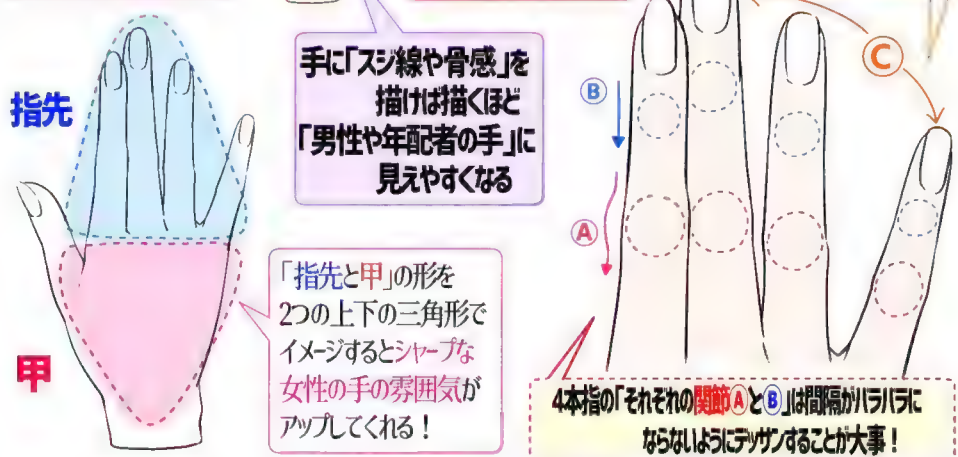
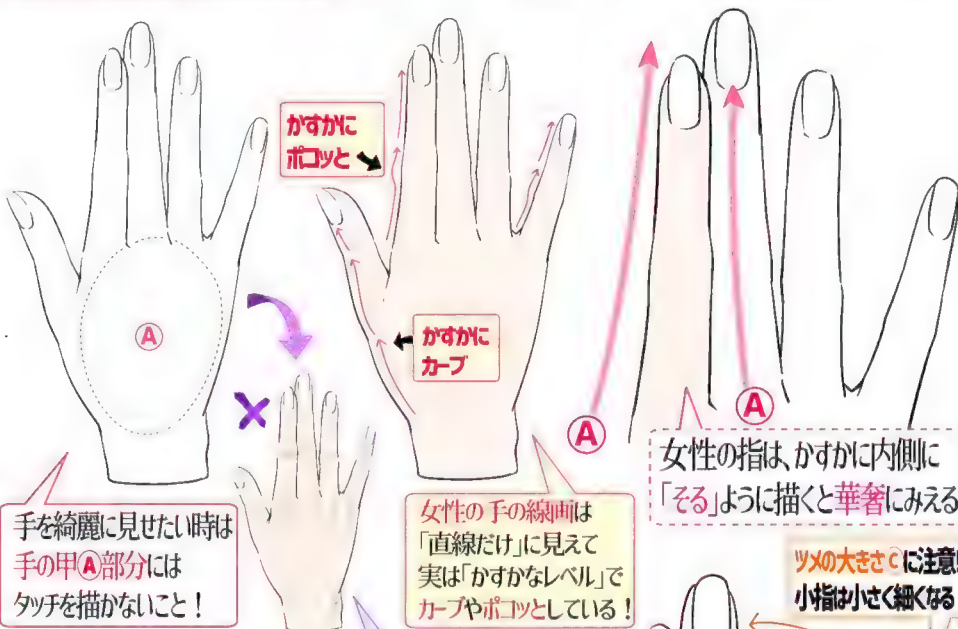
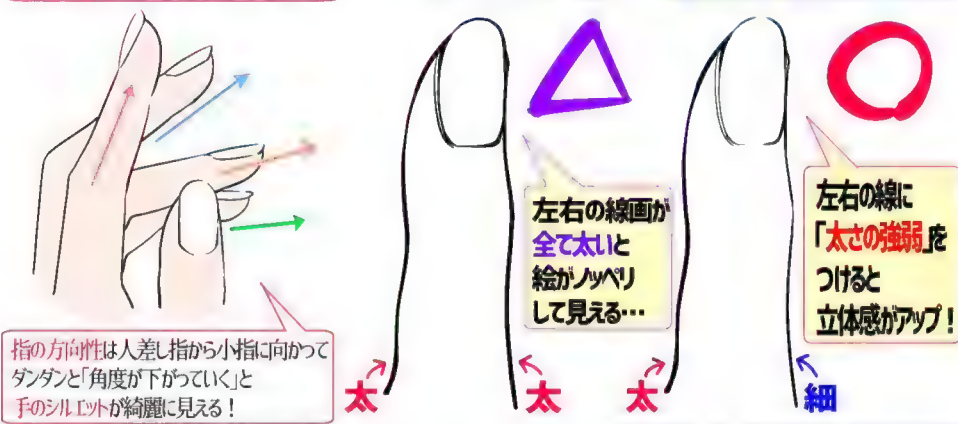
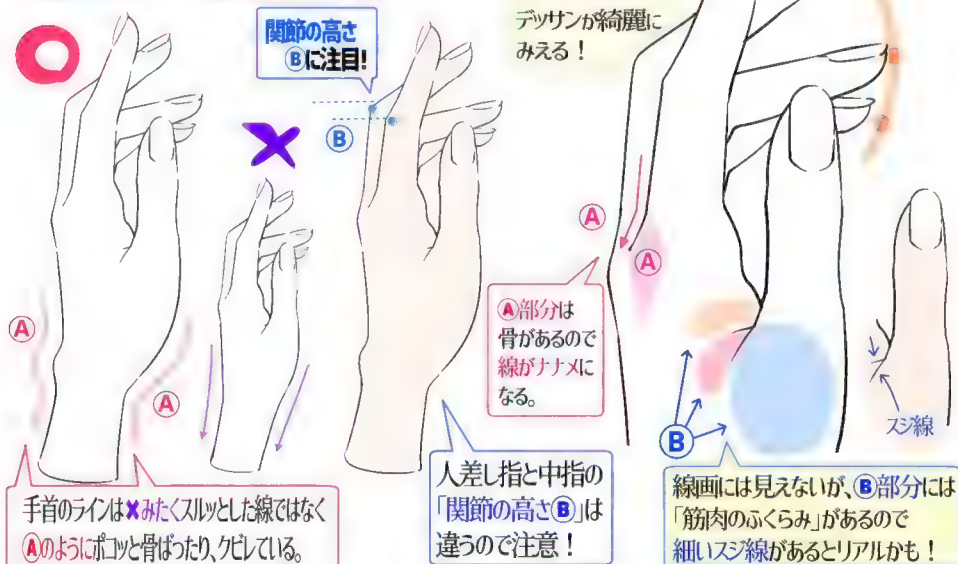


体の「中心軸」につながる頭頂部(A)が高くなる!

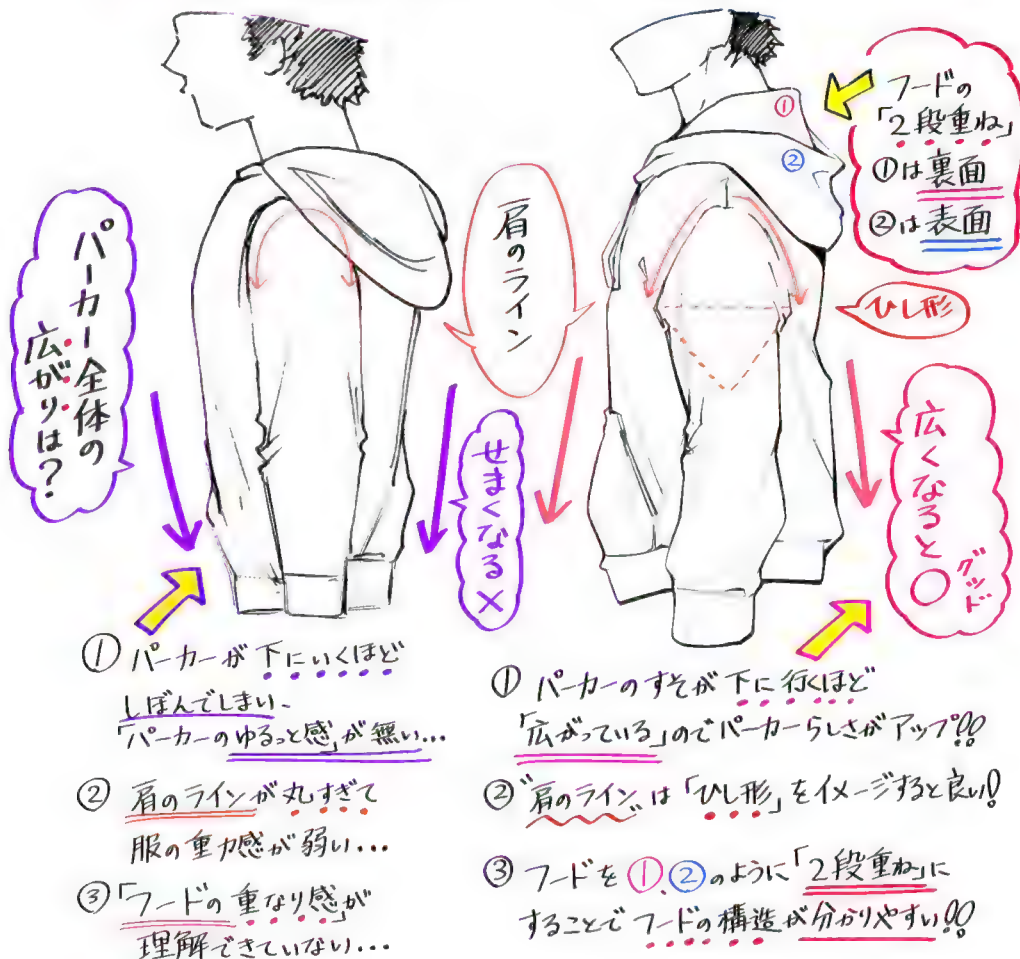
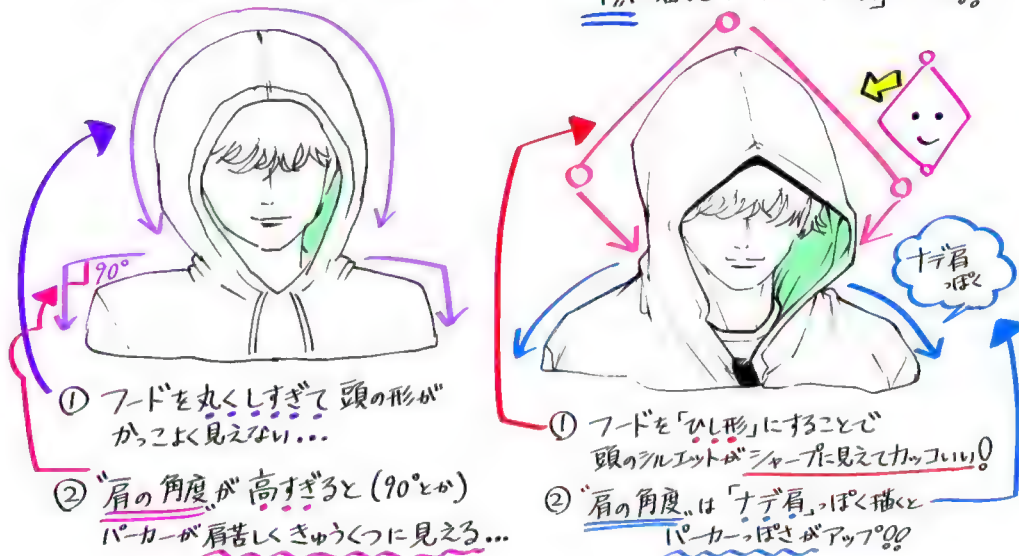
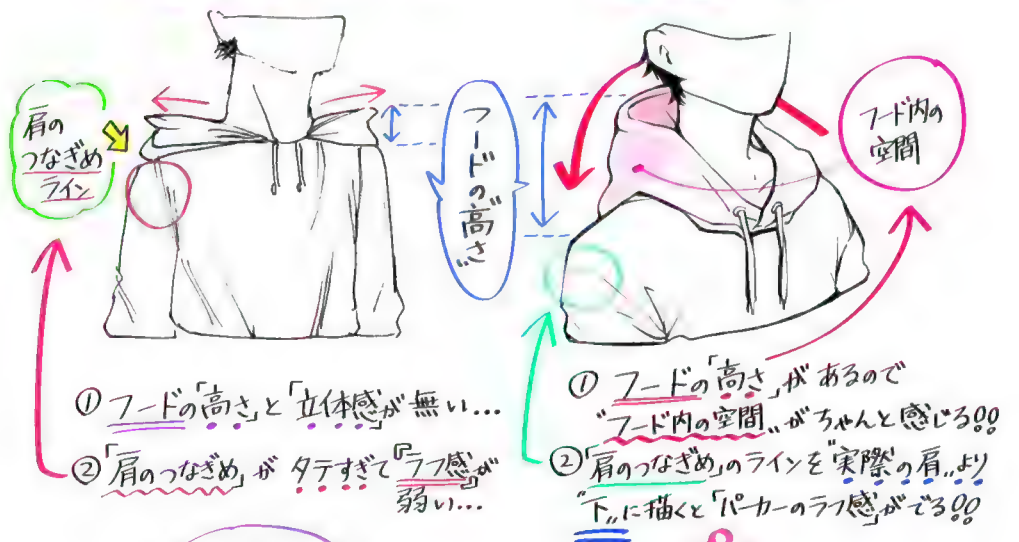
うなじの生え際(B)は「逆V字」型になると綺麗!

女性の美しい手とツメの描き方

【線画とツメの形を知ろう③】



✕ (ダメな...) ○ (良い!!)



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① 口のりんかくに「丸み」が足りない

② 眉や目が「口の感情」に合っていない
(口が大きく開く時は他のパーツも変化する)



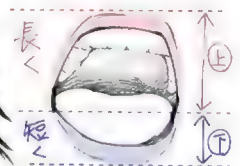
① 口の形は「MとU」に

② 眉間や鼻スジ(A)にシワを描くと顔全体の表情がマッチする



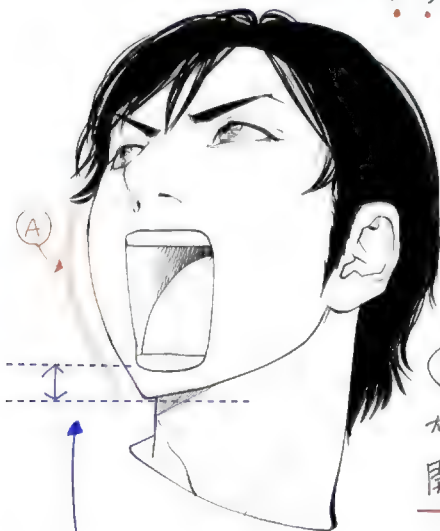
① 顔が上を向く時はアゴ(A)はあまりとがらせすぎない

② 顔の角度と口の中の見え方が合っていない...



① 口の開きは上アゴが長く下アゴが短くが自然かも

② アゴライン(C)はとがらせすぎず「横にゆるやかなライン」に



① 口の縦・横がまっすぐに開きすぎかも...

② アゴの長さがうすすぎて不自然かも...

③ ほほライン(A)が単調すぎかも...



① 口の開きは「横ハート型」をイメージ

② アゴには球体が入る感じ

③ ほほライン(A)は2段に分ける



指の流れの〔角度〕は1本1本
微妙に違うので注意！

【FANBOX限定】

横顔が10倍上手くなる

普通は教えない

プロのデザイン方法！

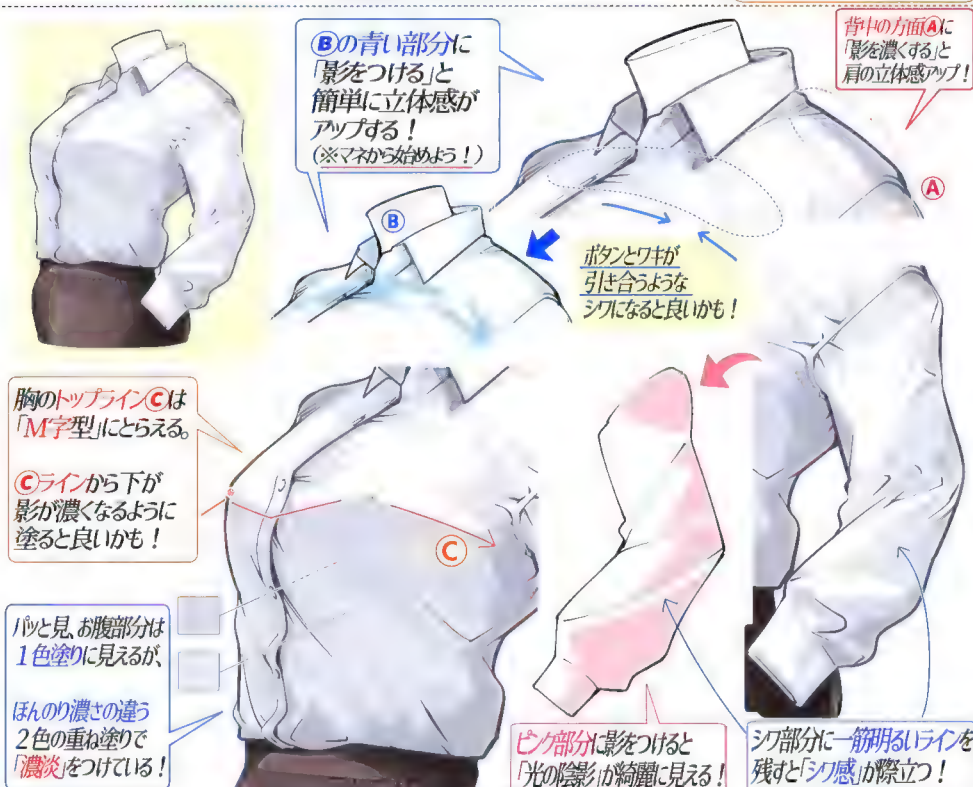
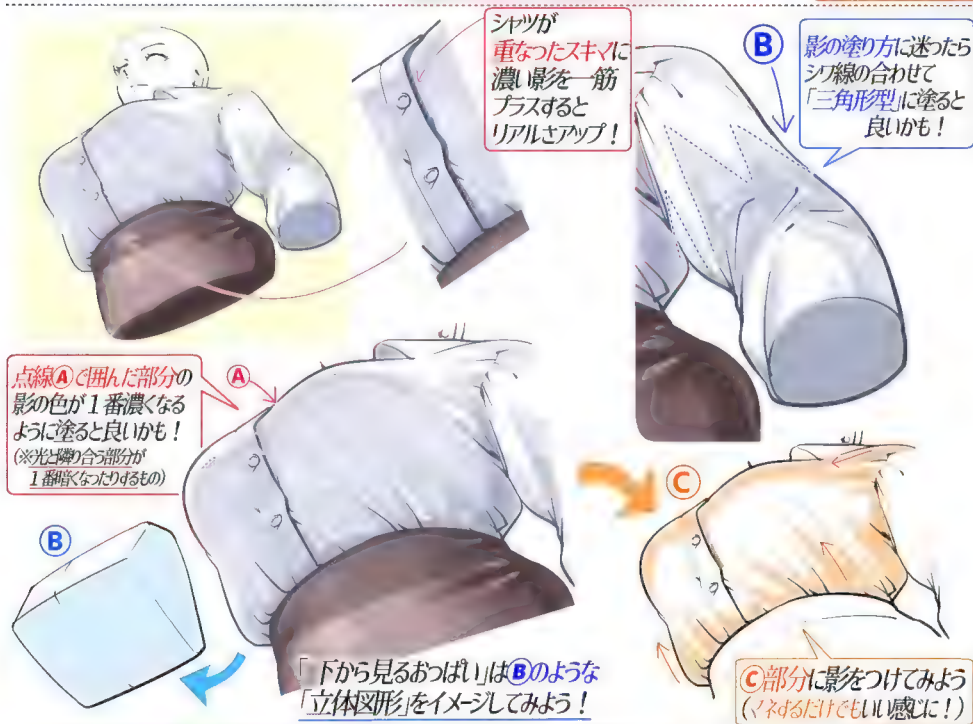
顔のバランスが崩れる...

鼻ってどれくらい高いといいの？

毛束の方向が難しい！！

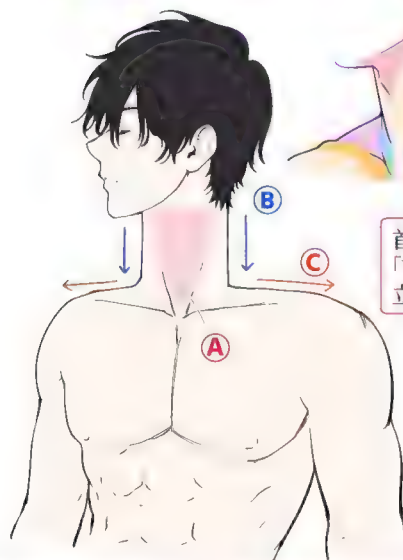


シャツの塗り方(超カンタン図解)②

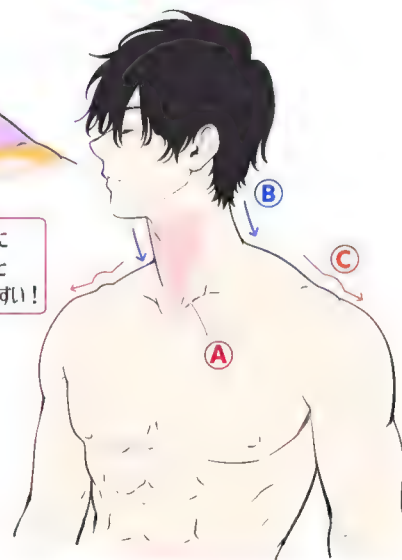


× (ダメかも..)

○ (良い!)

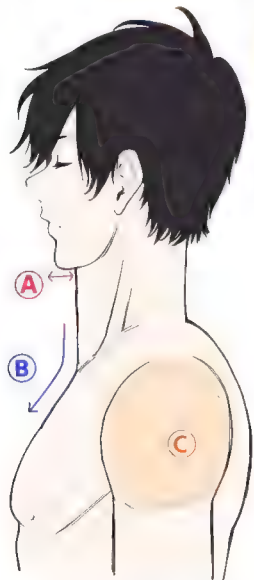


首まわりはこうに
「フック分け」すると
立体感が分かりやすい!



顔が真横を向いているのに首の中央ライン(A)が
正面に向きすぎかも…
首・肩ライン(B)と(C)が「直線」すぎて不自然かも…

顔が横を向くと首の中央ライン(A)も横へ「スる」!
首の角度(B)は少し「ナメ」に傾く方が自然に見える!
鎖骨の端っこ部分(C)をポコッとさせるとリアル!



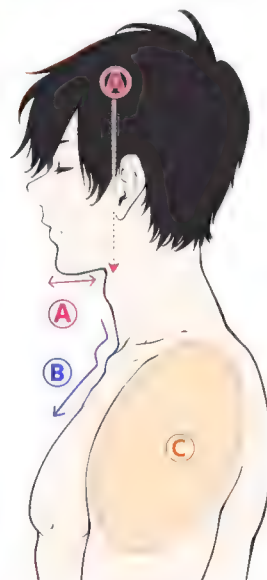
真横アングルの
「体の軸」について

×



○

軸は少し「くの字」
になるのが自然!



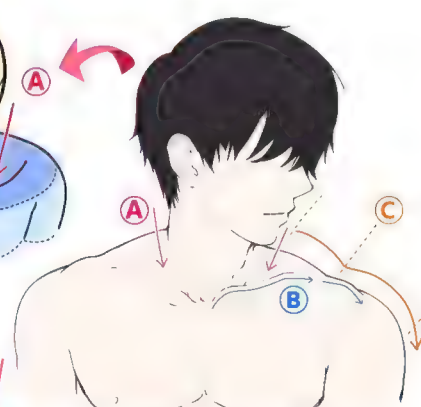
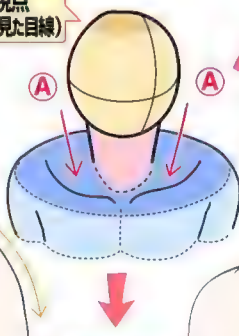
あご下部分(A)が短すぎる…
首から胸板にかけてのライン(B)がフラペリすぎ…
肩のシルエット(C)が丸すぎる…

軸がまっすぐ過ぎて
不自然…

あごの奥行き(A)は耳の付け根くらいまで描くといいかも!
横から見た鎖骨は(B)みたくポコッとさせるとリアル!
肩の形(C)は「ナメの楕円形」にイメージ!



フカン視点
(上から見た目線)

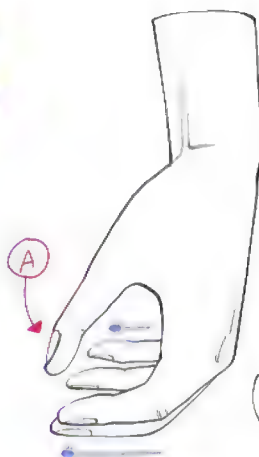


首ライン(A)が下に広がっているのが不自然かも…
鎖骨(B)は「まっすぐの骨」ではないので注意!
肩ライン(C)が滑らかすぎて「筋肉感」が無く
ポテッとした体型に見える…

「上から見下ろす構図」では
「下へいくほど細く見える」!

フカン構図なので首ライン(A)は
下へ細くなるように描くといいかも!
鎖骨(B)は「S字」っぽく描く!
肩ライン(C)はモコモコ感が大事!

✕
(ダメかも！)



① 横アングルだと
ツ×(A)の見え方
はおかしい...

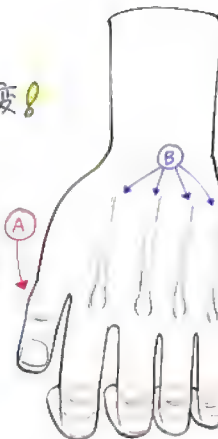
② 親指以外の
4本指の角度が
同じすぎ...
(指の遠近感が
全く感じない)



① 親指(A)を
無理に曲げると変!

② にぎる指は
(B)のように
丸めすぎない方
がよいかも...

③ 奥の指(C)が
見えすぎ...



① 正面アングルだと
親指(A)は
横に向いて見えるはず...

② 甲の骨(B)が
4本とも平行に
なっている...

③ 4本指の関節が
同じ高さすぎる...

○
(良いかも！)



① 横向きでは
ツ×(A)は正面に
見える!

② (B)部分に
シワ感があると
リアル!

③ 小指へいくほど
影をつけると
指の遠近感アップ!



① 親指(A)は
横に曲げるよりも
奥へ曲げるイメージ!

② 人差し指(B)は
親指にくっつくように
(指先が親指の下になる)

③ 横アングルでは
中・薬・小指の3本は
ほぼ見えなくてよいかも!



① 手首の骨ポコ(A)は
高さを少しずらすと
リアルかも!

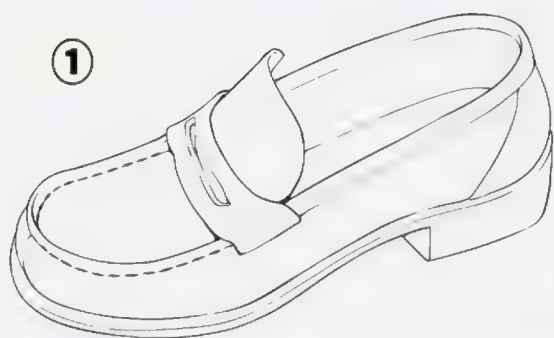
② 甲の骨スジ(B)は
1点に向かうように!

③ 関節(C)は
カーブ状に並べると
綺麗な手に!

ローファー靴の塗り方手順①

Created by Takuya Yoshimura

靴の使用色 ↓



① 線画のみの状態。
色塗り用の線画は描き込みは少なめ！



② まずは「靴のベース色」と
「中敷きの色」を塗る！



③ 中敷きの色の深みを足していく！
側面が明るくなるイメージで塗る。



④ 中敷きの両端部分に1番濃い影を塗る！
この影は「カーブするように塗る」。



⑤ 濃い影色の「境界線」を
なじませるようにボカす。



⑥ 線画の下に「ひとすじの光ツヤ」を
足すと、立体感がとてもアップ！



⑦ ソール部分(クツ底)に「色の明暗」をつける！

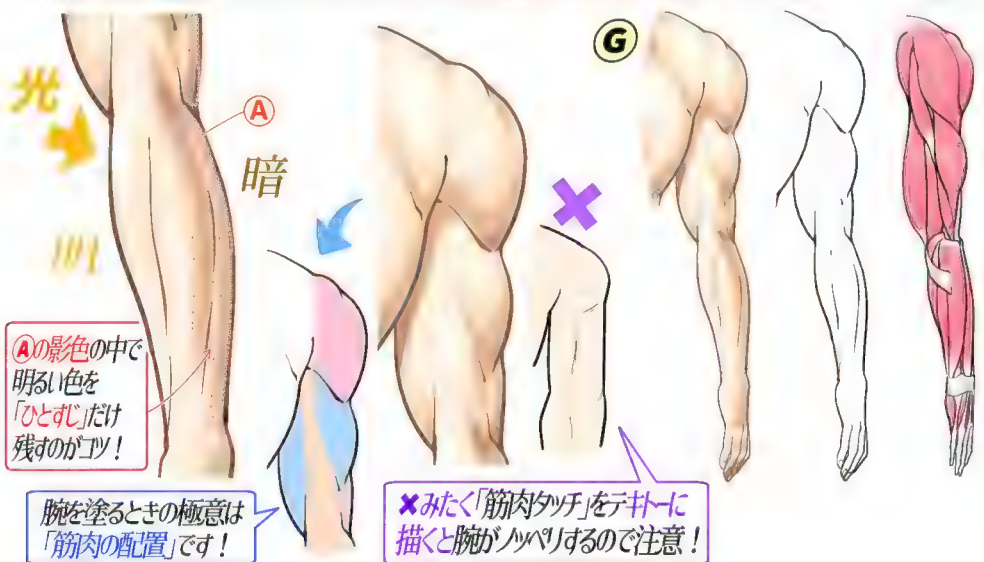
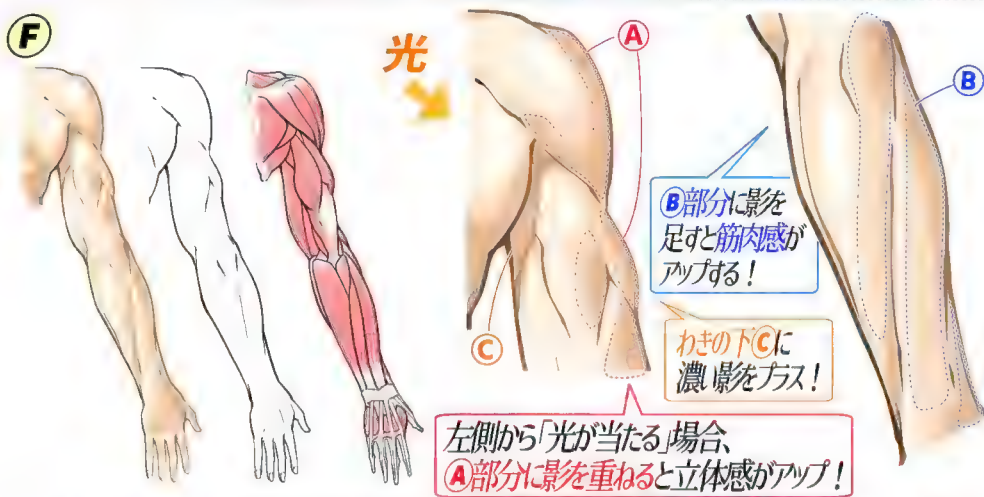
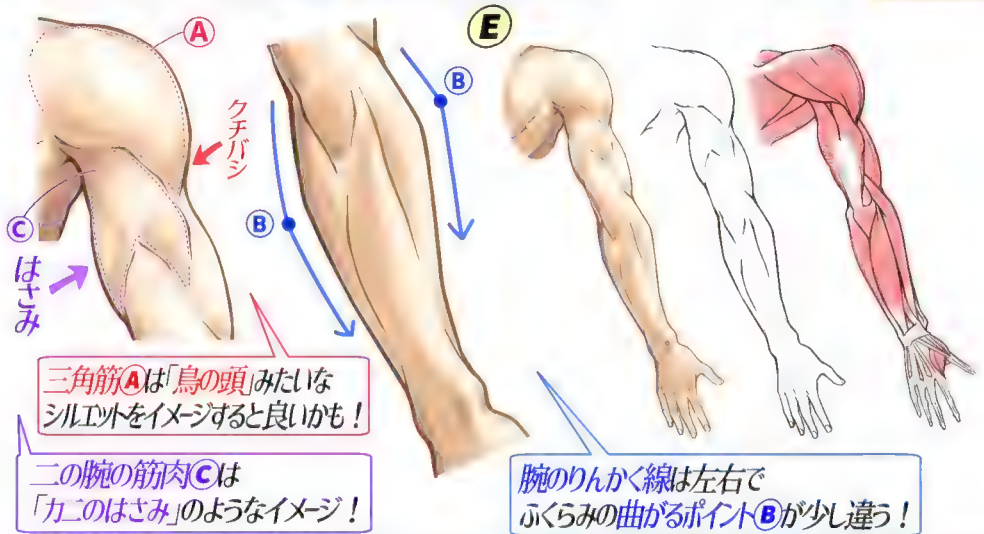
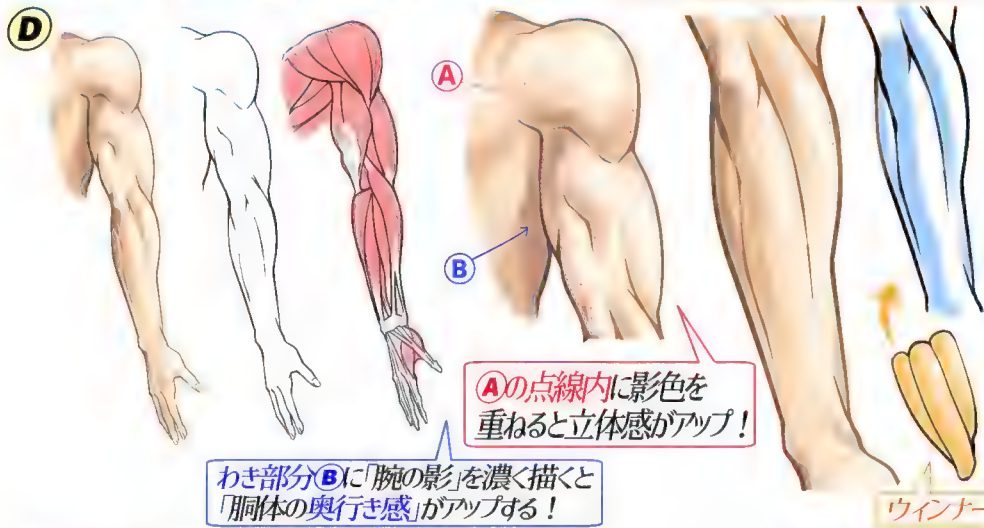


⑧ ソール部分の「色の境界線」を
ボカすとツヤ感がアップする！

次のページに続く

腕1週の筋肉アングル図解②

腕の筋肉は「ウィンナー(ソーセージ)」が
まとまっているイメージで塗ると良いかも！



《光と影を貼るときにの注意点3つ》

【第1位】絵の中で光源の位置がバラバラになっている...



【第2位】人体の立体構造を考えて塗れてない...



【第3位】「影の濃さ」がバラバラになってない？



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① 腕のリンカ線(A)に丸みがないので
絵や肌感が固くなっている...
- ② 持っ手(B)の指4本の絵がそろいすぎて
不自然かも...

- ① (A)の持っ指はだんだんと階段状に
- ② 腕ライン(B)と(C)は左右対称ではなく
(C)の方がふくらみが大きい(少しだけ)



- ① 腕の開きが(A)みた「くの字」になると
うでの曲がり方が不自然かも...
- ② 体が正面を向きすぎると
絵全体がノッパリするかも...



- ① 頭→ウデ→体が(A)みた直角三角形に
- ② 体を少しひねって半身にすること
体全体に奥行き感がでてくれる



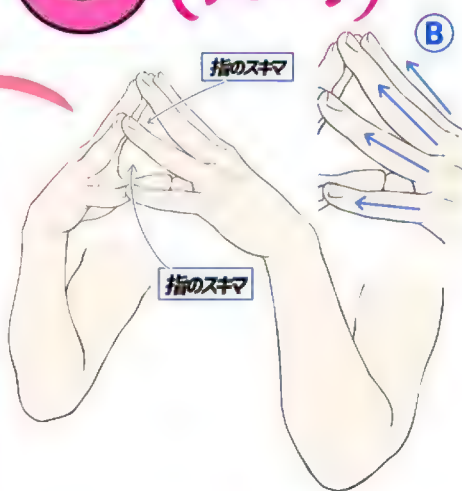
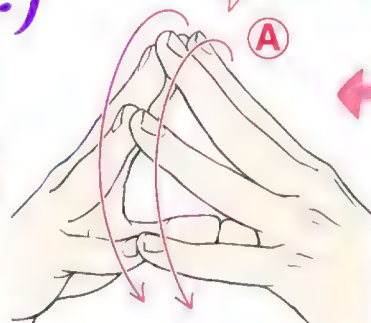
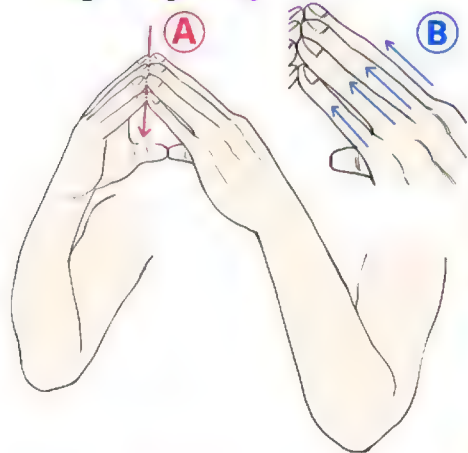
- ① 腕の比率が小さいので
体のバランスが悪くみえるかも...
- ② 持っ手(A)は4本とも指を曲げてにぎるのが
不自然の原因となっている...

- ① 中・薬・小指の3本で
スマホを包み持ち、人差し指で
スマホの背を支えるように持つ
- ② (A)の関節は4本ともカーブの線上に
なるように描くとデザインが整う

✖ (ダメかも..)

指と指の接点ライン

○ (良い!)



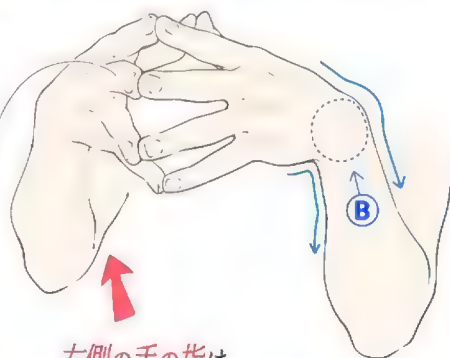
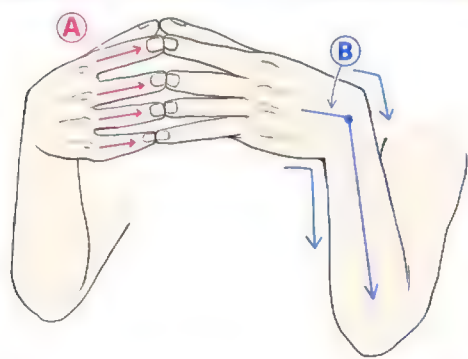
両手の指の接点ライン①が直線すぎて「手の丸み」が不自然に見えるかも…
(※さらに人差し指が不自然に長くなってしまう)

4本指の並び方②がすべて同じ方向に「平行」に描いているのでノッペリ見える…

手の平は「まっ平らな板」ではない

この手のポーズでは手の平がカーブしているので指の接点ライン①もカーブすると良いかも!

4本指の方向性は②みたく「指のスキマ」を空けていくように指の角度を少しずつ開くように描く!



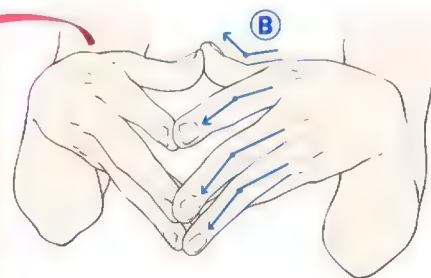
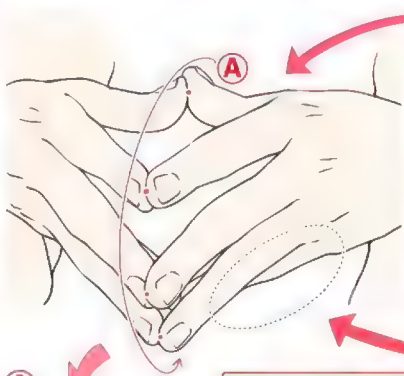
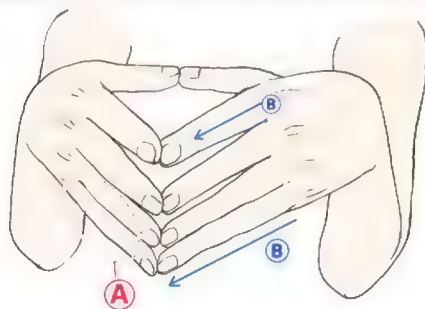
指のライン①が4本指すべてが同じ方向を向きすぎているので立体感が無いかも…
(※指が手前に突き出している感じがしない)

手首の角度②がカクッと曲がりすぎててロボットみたいな固い腕に見える…

手と指はまず「シンプルな図形」からデッサンを描いていくと良いかも!

左側の手の指は手前に突き出ているので①みたく「指の長さを短く描く」のがコツ!
(※同時にツメの描き方も大事である!)

手首には「球体状の関節②」が入っているようなイメージで描くと柔軟性のある手首が描きやすいかも!



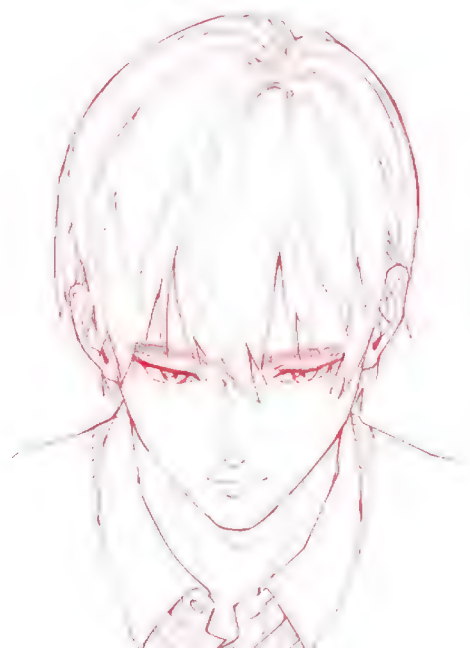
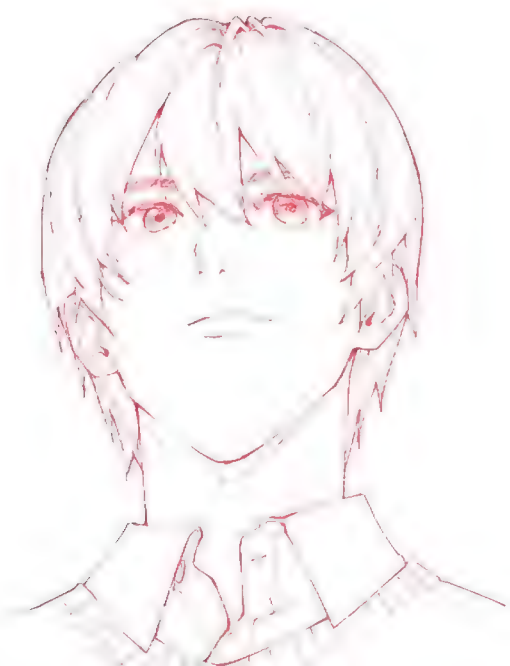
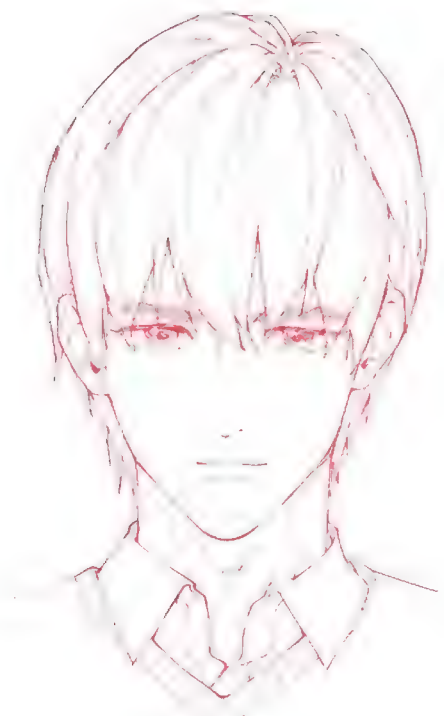
①部分に「薬指と小指」を全部描きすぎるとこの2本の指が長くなってしまい不自然…
(※さらに手もノッペリして見えるかも…)

手全体を「平らな板」のように描いてしまっているのが、手に「丸み」が無く②みたく小指にいくほど長くなってしまふ…

真横から見るとこんな風に指先は「おうぎ形」になっている!

①みたく指先のラインはカーブするので1番短い小指は「内側」に入って隠れて見えなくなるのが自然かも!

この手のポーズでは指同士を押し付けている状態なので②みたく指を描くときに「くの字にそる」といいかも!



スタート

①



角度45°で
ナメカーブを描く。

②



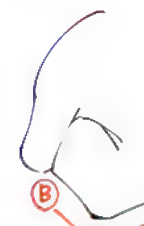
A→Bへ
「し字」を描く。

③



Aから2本ほど
シフをひく。

④



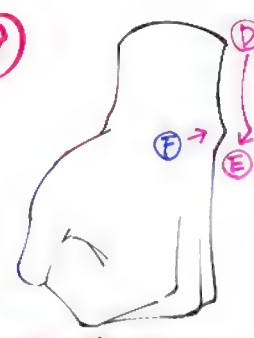
B→Cへ「三角山」を
描く。(富士山型をイメージ)

⑤



C→Dへ角をつくるように
線を描く。

⑥



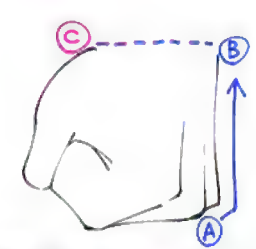
D→Eへ線を引くとき
Fを三角山へ骨を出す。

⑦



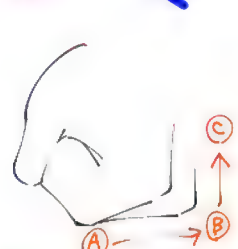
C→Dに手首を描く。
Cの根元を少しボコッと
描くように。

⑧



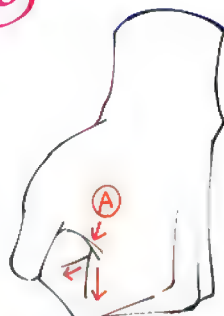
A→Bへ角をつくるように
線を引く。BはCと同じ高さ。

⑨



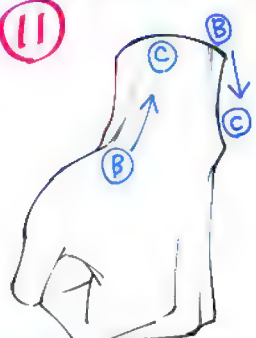
A→B→Cの順で中指を描く。

⑩



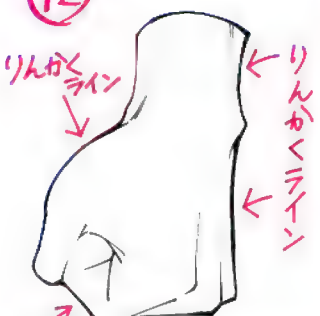
Aから2本シフを引く。
こんな感じ。

⑪



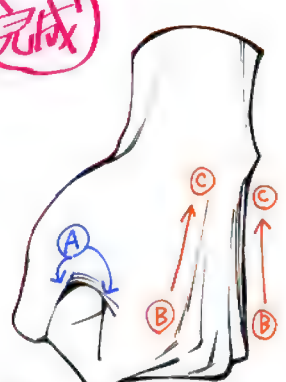
B→Cへ細いタッチで
スジ線をスーッと描く。

⑫



外側のアウトライン(りんかく)を
太く整える。

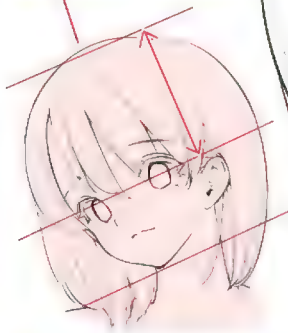
完成



Aの部分に「影」をプラス。
B→Cに骨スジを描いて完成!

線画で 考えたりしたこと

前髪を顔の長さの
半分より少し長く
すると可愛くなるかも！



肩・ひじ・手首には
それぞれ関節部分に
「球体」が入っている
イメージで描くと立体が
つかみやすいかも！

おへそはタテ方向に
描くことが多いですが
前かがみのポーズでは
横線のへそを描いても
リアルかもです！

太ももの内側の線は
ほんのわずが「S字」
にするとリアルかも！

上部分には髪タッチは描かず
スッキリさせること。
(線を描きすぎると色塗りの邪魔になる)



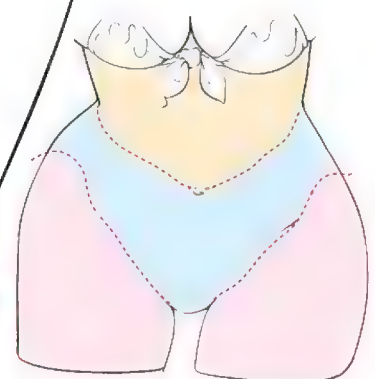
髪は内側に
クルンと入る
イメージに！

顔の構造ラインは
下から見上げるカーブになるので
青ラインにそって目や口を描くと
自然なデッサンになりやすい！

水着でムネのお肉が
すこし食い込む
ように線を描くと
「体の柔らかさ」が
アップするかも！

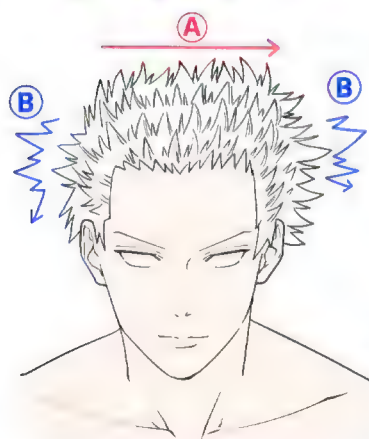
結び目のリボンなどは
表面と裏面どちらも
みせることで布の立体感が
アップします！

女性の腹部は右のように→
3ブロックにかけて色を塗ると
立体感がつけやすいかもです！



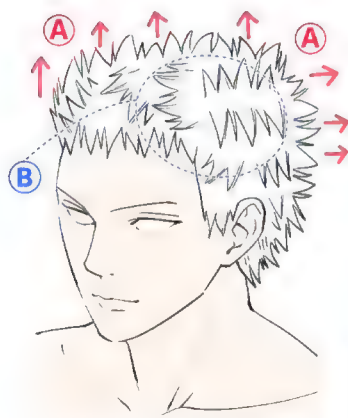
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



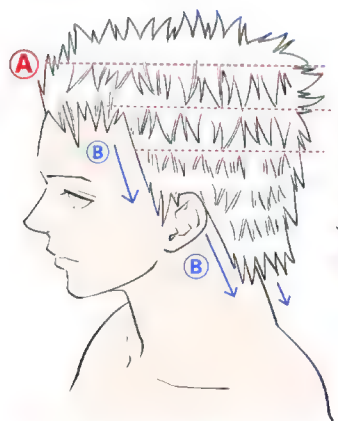
頭頂部ラインAがまっすぐすぎる...

髪長さBがバラバラすぎて汚く見えてしまうかも...



髪の方向性Aがタテとヨコで一気に変化しすぎかも...

髪のタッチBに統一感が無いのでツバサに見える...



髪のタッチAの配置が横に平行に並びすぎて不自然...

生え際ラインBが直線すぎて「カツラ」みたく見えてしまうかも...

つむじを中心にして「回転するような毛流れ」に描くとカッコいいかも!



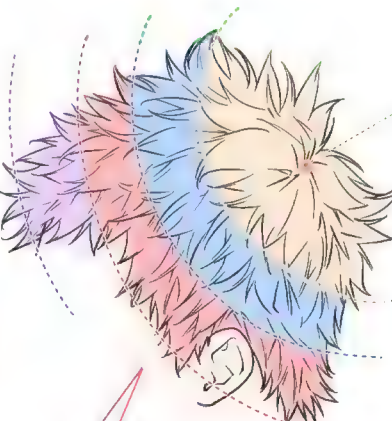
毛束は「内カーブ・外カーブ」をミックスするとい感じになる!



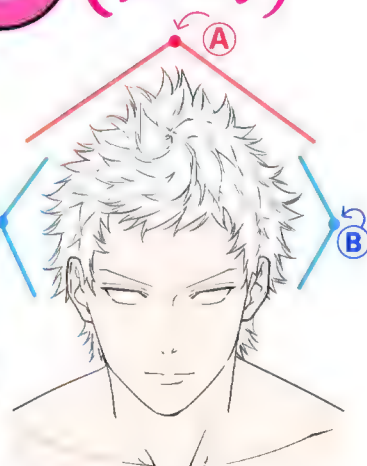
つむじを起点として前方向へ髪が流れるように描く



髪の毛束は「葉っぱ型」をイメージして描くと良いかも!

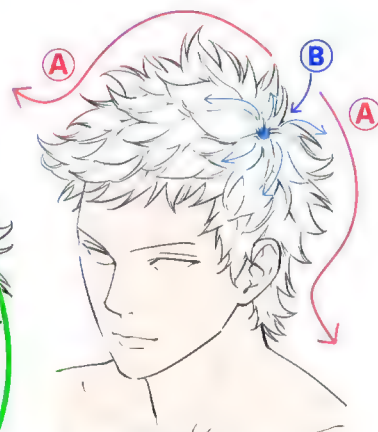


髪はつむじから「半円」を1段2段と分けるように「毛束を重ねる」ように描く



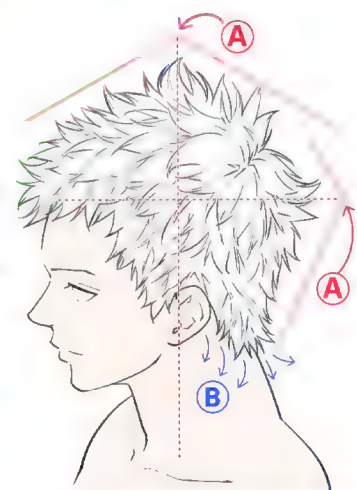
正面の頭頂部Aあたりが「1番高くなる」ように描く!

左右の「髪の毛のかくライン」はハチ部分Bが高くなるイメージ!



髪のアウトラインAは「S字型」になるように描くとバランスがよく見える!

毛流れはつむじBから「放射状」に広がるように描く



耳の上に「十字」を描いた延長線のA地点の髪を高くすると自然かも!

後ろの生え際B部分は内側から外側に向かうように!

「髪」は「カツラ」と思って描くこと!

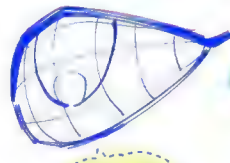


✕ (ダメかも..)

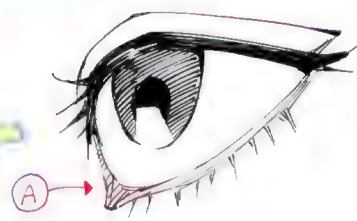
○ (良い!)



ナナメ下から見る目

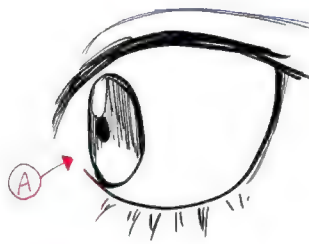


しずく型

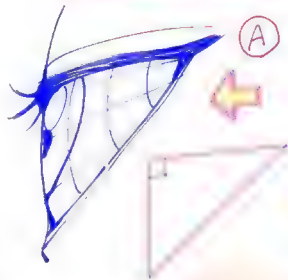


- ① **A**部分のまぶたがひとつなぎの線で描くと目の立体感がノッペリかも...
- ② 二重の線 **B** は重ねすぎないように...

- ① このアングルではしずく型の目の形にすると美しいかも
- ② 目頭 **A** に三角のみぞを作ると目の奥行き、立体感がでる



少し後方から見る目



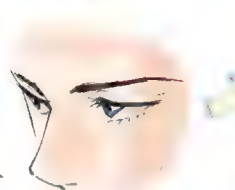
- ① 瞳 **A** だけ前方に描いても後方から見たアングルにはならないかも...
- ② 目の角度によってまぶたの見え方が変わるので要注意



- ① 目の形 **A** は直角三角形をイメージしよう
- ② まぶたの方向は **B** みたいに真下からナナメ下へ変化するように



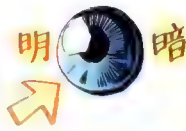
上から見た横目



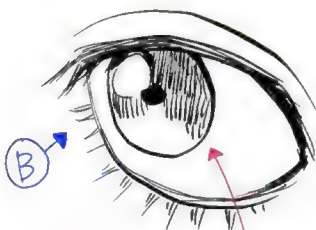
- ① どちらが目頭か目尻か分かりにくい...

- ① 上まぶたライン **A** は「逆への字」にするとよいかも

- ② 眼球の見え方がノッペリ...
(原因 球体の明暗を白黒で表現できていないから...)



- ② 上まぶたに隠れて瞳 **B** は下半分だけ見えるのが自然かも



上から見た流し目

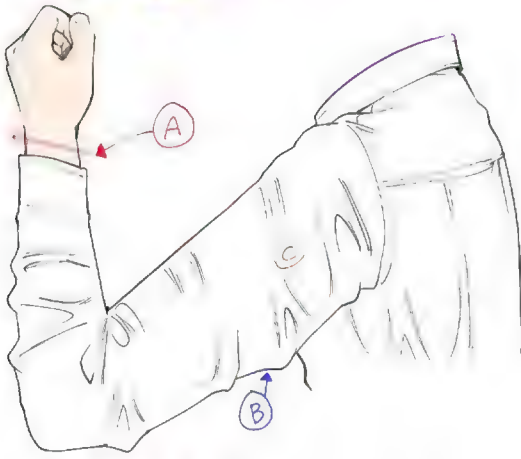


- ① 瞳の影のつけ方が雑かも...
- ② ななめから見ているので目尻 **B** はカーブして見えない方が自然...

- ① 上まぶた **A** 線と二重線 **B** のスキマに **C** 線を入れるとよりリアルな目に
- ② 瞳の中のタッチ線 **X** は瞳の中央へ向かうように

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① そでの角度(A)は逆の方が良いかも...

② 服のりんかく線(B)とシワ線(C)が同じすぎるとメリハリ無くなる...



① (A)は左下がりになるのが自然かも!

② シワは「力が作用する方向」に生まれるので(B)⇔(C)へシワが出来る!



奥側の右半身が見えればハッキリするかも...



右半身が見えると奥行きに立体感が出る!

(B) 三角地帯

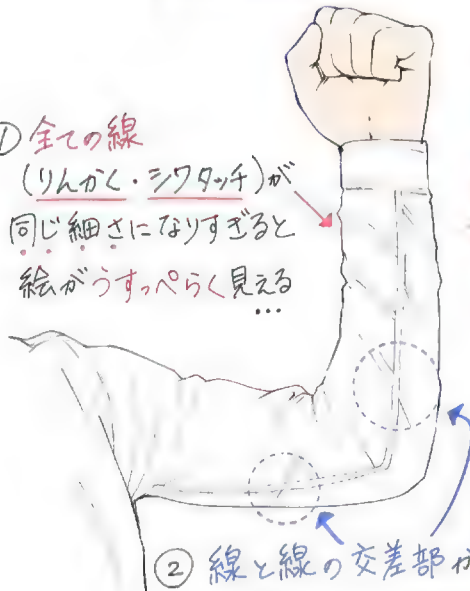
① シワが細かすぎると厚めのセーターっぽい服に見えてしまうかも...

② 完全な真横アングルで描くと立体感が弱くなる...

① (A) スペースみたく空白スペースを残すとメリハリがついて良いかも!

② わき部分(B)に三角地帯があるとよいかも!

① 全ての線(りんかく・シワタッチ)が同じ細さになりすぎると絵がうすぺらく見える...



② 線と線の交差部がただひっついているだけになっている...

線画の強弱の違いが分かりますか?

※ どちらが良いかは人の好みです!



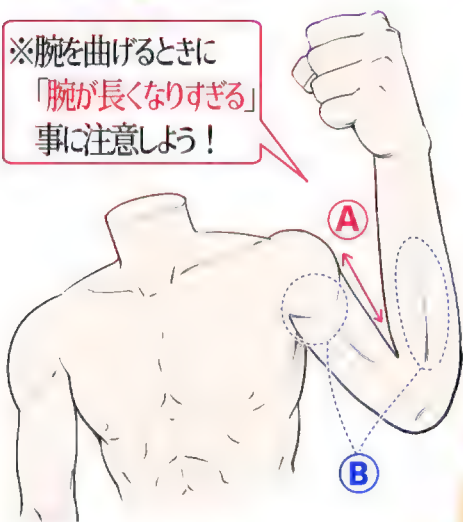
① 線同士の交差部が影をつけるようになじませるので立体感がアップしている!

ちなみに○の方は

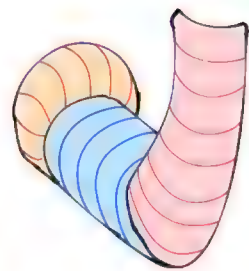
× (ダメかも..)

○ (良い!)

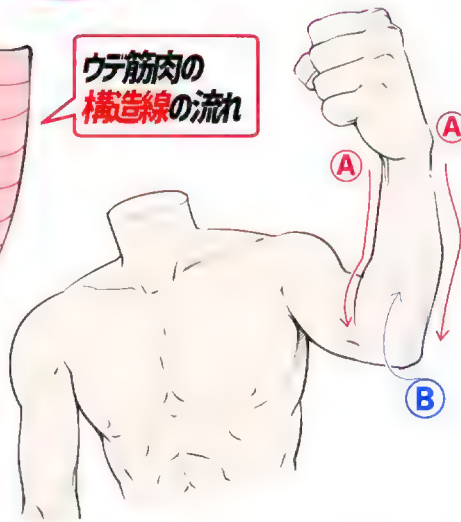
※腕を曲げるときに
「腕が長くなりすぎる」
事に注意しよう!



腕を曲げるときに二の腕A部分が長すぎると
腕自体がおかしな長さになってしまう…
筋肉タッチBがテカテカすぎて立体感を感じない…

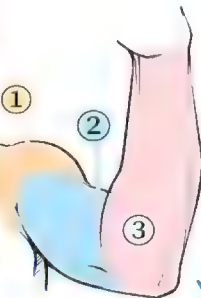


ウテ筋肉の
構造線の流れ

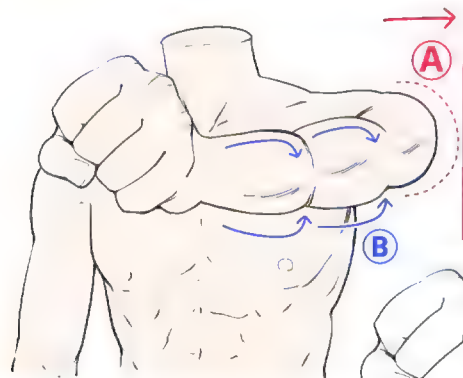


腕ラインAは左右対称ではない!
(線画の膨らみ方が違うので観察しよう)

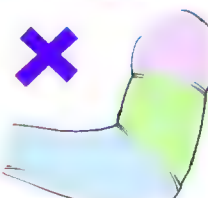
B部分には「見えないけれど」
二の腕が続いていると意識して描く!



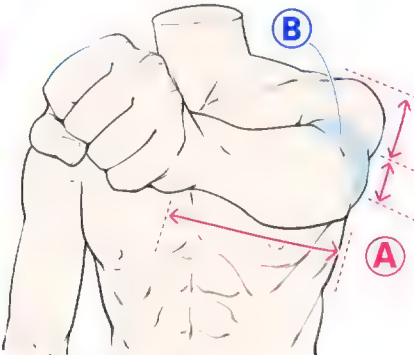
筋肉のブロック分け



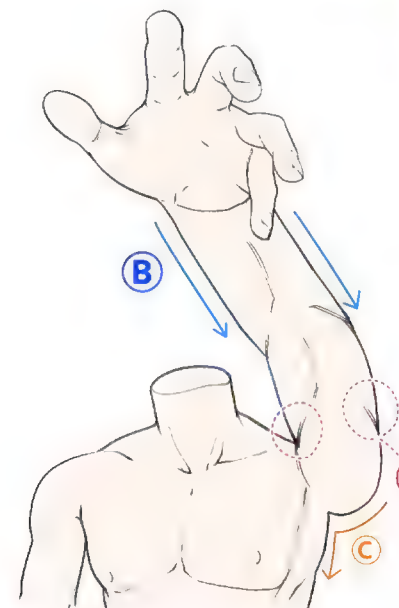
肩の位置Aが外にありすぎて不自然かも…
腕の筋肉Bが団子みたいに
ポコポコした感じが単調にみえるかも…



腕の筋肉は×みたく
まっすぐに連結してない!
○みたくバズルように連結してる!



前に突き出す腕はAみたく
ひじ下部分が「長く」
ひじ上部分と肩部分は「短く」見える!
二の腕部分Bは三角形っぽく見える!

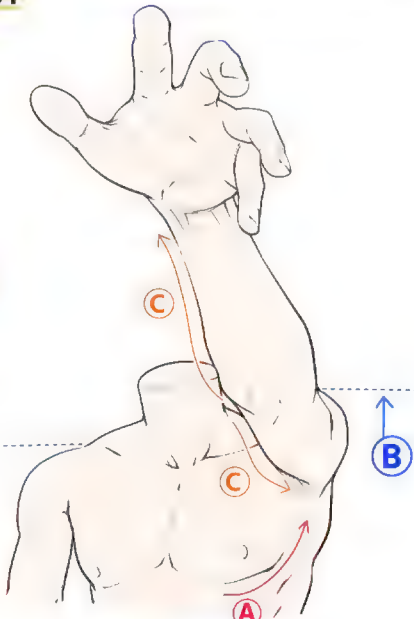


筋肉の線の向きAが筋肉の構造と
「逆」になっていてデッサンが変かも…

腕ラインBが直線的すぎてノッパルしてる…
肩部分Cが「でっぱり」すぎて不自然…

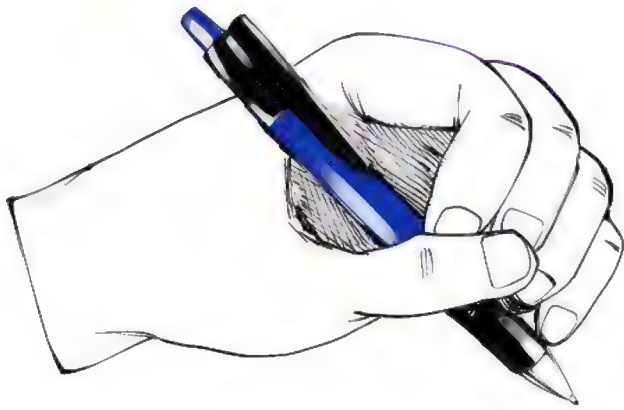


この角度では筋肉は
下に向かうように連結して見える!

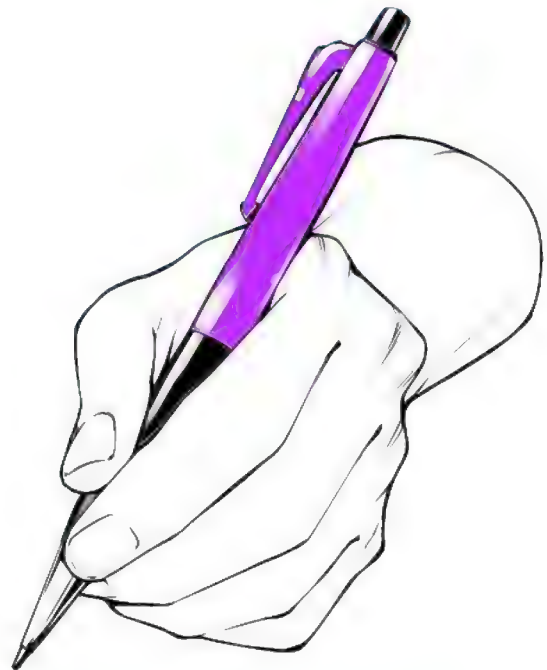
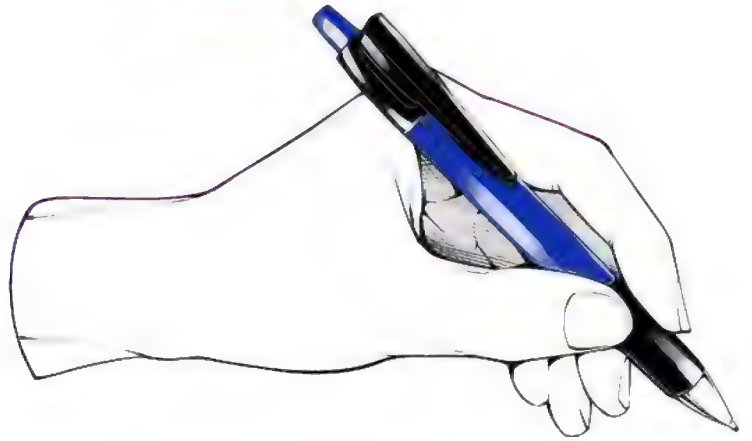


腕が上がると胸筋Aも上へあがる!
肩の高さBは左右で変わる!
腕のラインCは直線ではないので注意!

✕ (ダメかも..)



○ (良い!)

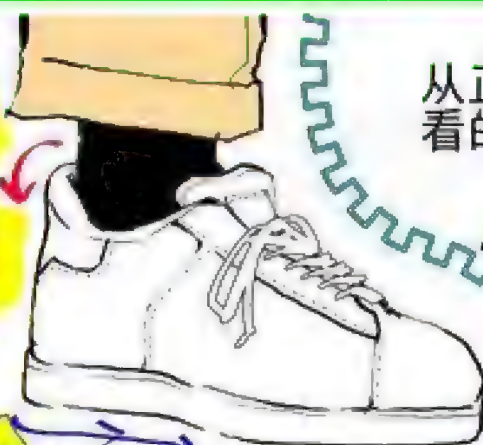


④

其他观察视角



鞋口会比其他部位来的厚



弧线

即使从侧面看也不是直线！！

从正后方看的鞋子



作者: 吉村拓也
tw: hanar i0716
翻译: 蓝铅笔

两只脚的鞋尖都朝外侧来画 (尤其是男性)



把鞋子分成3块来画

スーツの描き方!!

身体の中心線が
シャツ、ネクタイ、スーツ
の全ての中心を通る
ように描くと、

左右対称の
美しい着こなしに
見えます。

腕のパーツは
・三角ひたひた
・長方形ひたひた
の3ブロックに
分けて考えると
形をとらえ
やすいかもです!!

ワキの位置
にくびれを
つくと
シャープな
スーツライン
なりスマートな
(若者寄り)の
着こなしに見えます。

上着の三角ポイント
を作ると若者っぽい
着こなしに見えます。

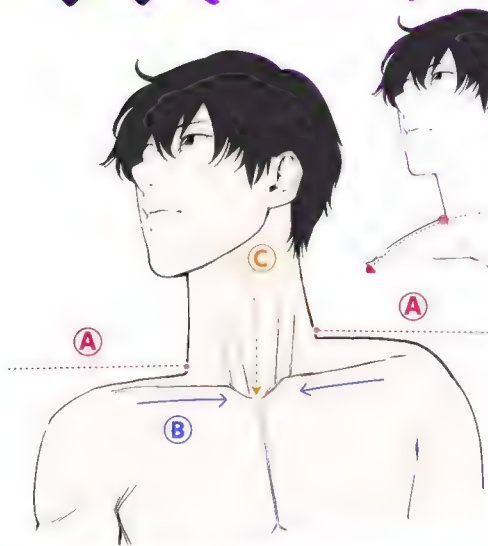
肩を
イカリ肩気味
にすると
スーツ姿勢
が良くなり
ます!!

Ⓐ Ⓑ の角度を
同じにしない!!
Ⓐ と Ⓑ の中間に
見えない折り目、が
あるイメージ!!

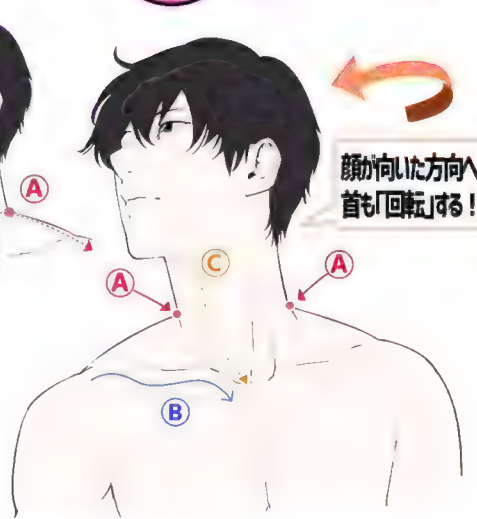


✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



両肩の高さAが左右でバラバラになっている…
鎖骨Bが直線すぎる…
首の中心軸Cが真ん中にありすぎて不自然かも…

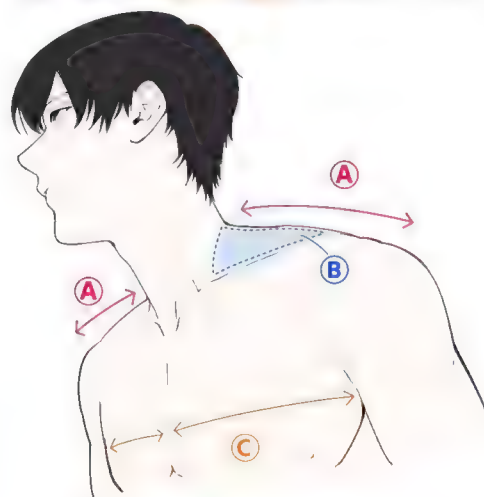


顔が向いた方向へ
首も「回転」する!

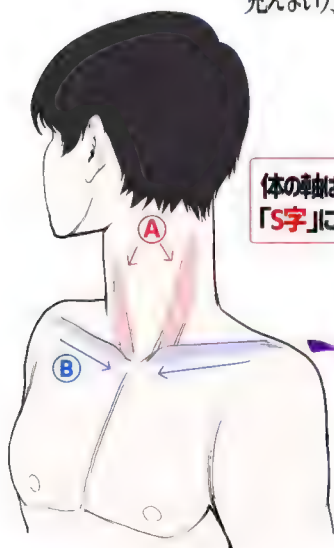
首の付け根Aは綺麗な「カーブ線」にそうよう描く!
鎖骨Bは「S字」っぽいイメージで描く!
顔が外側を向くと首の中心軸Cも顔の同じ方向へスる!



首ラインAが下に向かって「広がりすぎ」ている…
この体の向きだと首のスジB(左側の)は
見えない方が自然かも…



肩の見える幅Aは「奥が短く」「手前が長く」!
B部分には「三角形」が入るように描くと肩が綺麗に見える!
胸筋Cは「奥が小さく」「手前が大きく」
描くと立体感がアップ!

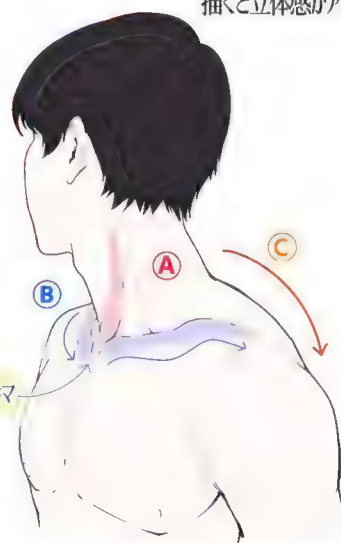


首を後ろに曲げているのに首スジAが
左右両方とも正面を向きすぎている…

鎖骨Bを直線的に描くほど
首まわりがフラットに見える…



体の軸が一直線になると
人体の「柔軟さ」が消える…



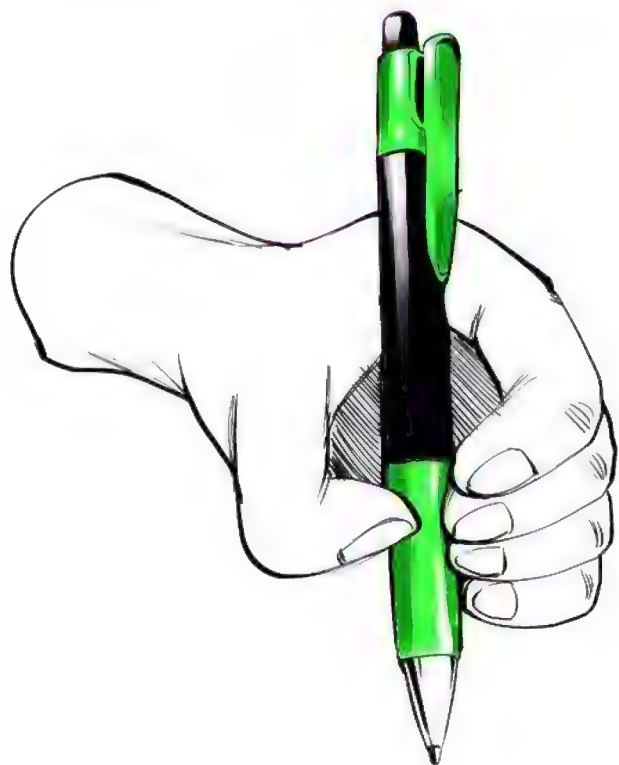
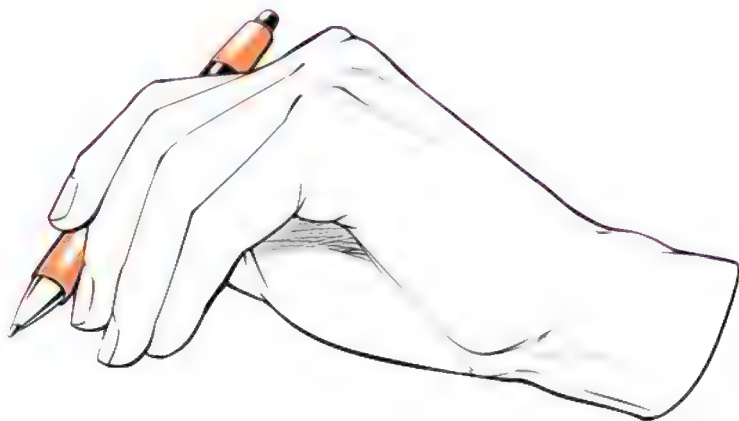
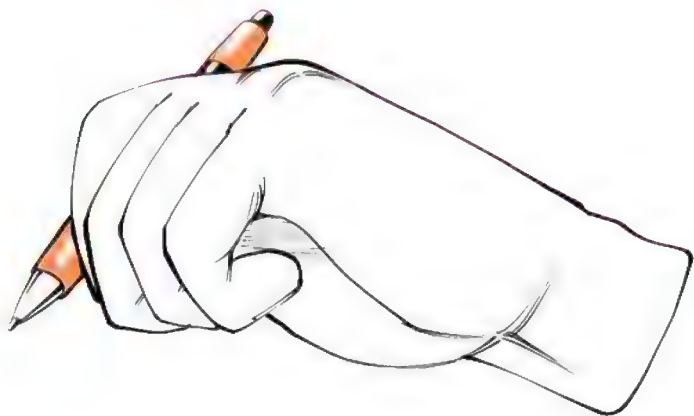
鎖骨Bと首すじAはセットであり、「鎖骨のスキマ」に
首すじAがハマるように描くと自然かも!

首から肩へのラインCは「直線」ではなく
柔らかなカーブで描くと筋肉感が綺麗に見える!

✕ (ダメかも..)

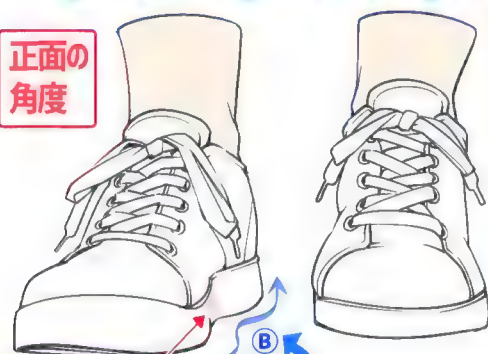


○ (良い!)

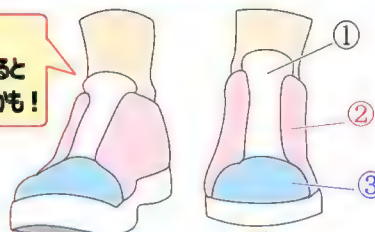


スニーカーの構造と描き方①

正面の角度



スニーカーは
3ブロックに分けると
デザインしやすいかも！



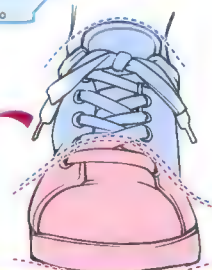
中央部の①は、左右部分の②に挟まれるように。
つま先部分の③は足先を丸く包み込むように。

正面と真横から
では見える長さが
違う！



再度の靴ラインBは
「S字」になるように！

線は無いが
上下に塗り分けると
立体感がアップする！



クツ底の中間部分Aは
正面から見ると「かなり短く」見えることが重要！

クツ裏をほんの少し「ちり見せ」することで
クツの立体感がカッコよく見える！



「真正面アングル」では
上下2ブロックに分けて考えると
デザインしやすいかも！

真横からの角度

つま先は「丸み」を
持たせると自然！



足首からカカトのラインAは
直角ではなく「くの字」になるように！

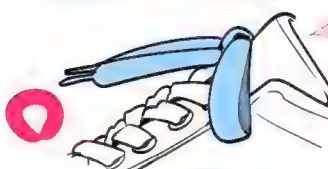


「クツのデザイン」は
足に履かせるように

素足の下には
クツの「厚み」も考えて
靴を描こう！



クツのラインBは直線ではなく
青点で「くの字」
になると自然。



靴のものは
素材が固めなので
ピント浮いていても
自然に見える！



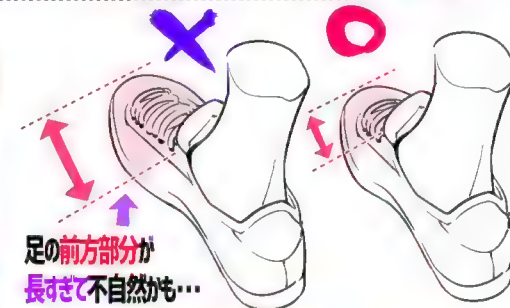
逆に毛が
ハナハナワリを
絵的に加え悪く
線画は綺麗に描こう！

つま先A部分は
上方向へ「そる」ように！

クツの縫製線Cは「太い線」
中のクツチDは「細い線」で
描くと立体感が際立つ！

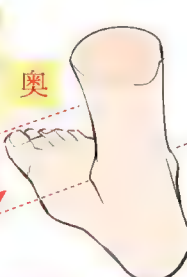
後ろナメ上からの角度

クツのラインは
直線ではなく
絶えず方向が
変わっている



足の前方部分が
長すぎて不自然かも…

後方から見るアングルは
足の前方は狭く見え方が
「遠近感が自然」！



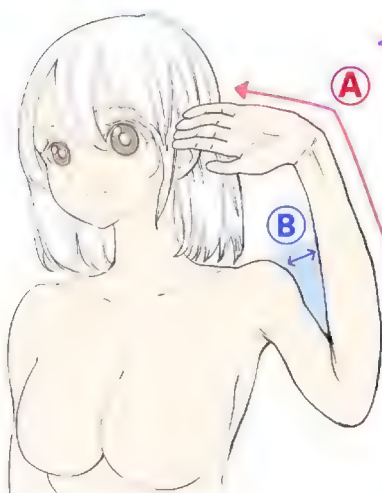
クツの入口部分は×みたき単調なカーブよりも
○のようにカーブがハッキリしている方がいいかも！
(※クツのデザインにもよる)

手前

✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

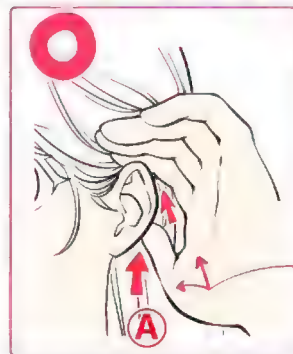
○ (良いかも!)



手首①が曲がりすぎるとポーズが不自然...
②部分に「スキマ」ができると
腕全体が長くなりすぎてしまうかも...



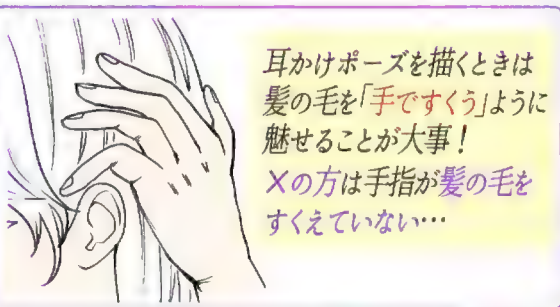
指の長さが同じすぎて変かも...



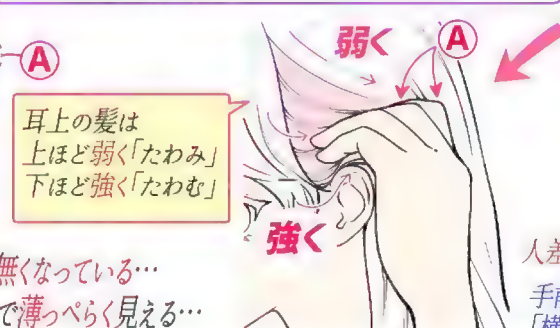
指のシルエット①は「三角形型」
親指と人差し指がすこし隠れると良い！
耳上の毛流れ②は直線的にならず
「たわむ」ように描くのが超大切！



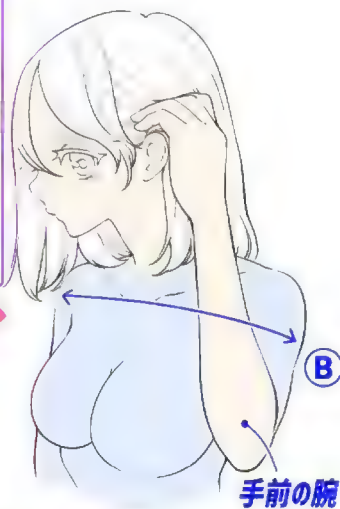
腕①が「直線的」すぎて柔らかみが無くなっている...
また肩部分の「厚み」が不自然なので薄っぺらく見える...



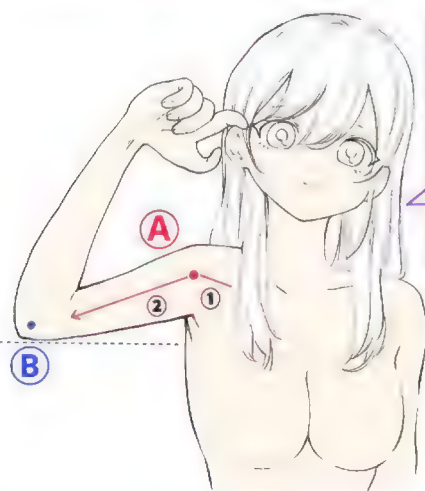
耳かけポーズを描くときは
髪の毛を「手ですくう」ように
魅せることが大事！
✕の方は手指が髪の毛を
すくえていない...



耳上の髪は
上ほど弱く「たわみ」
下ほど強く「たわむ」



人差し指&中指①は隠れる！
手前の腕に惑わされて、奥の胴体の
「横幅②」が狭くならないように注意！

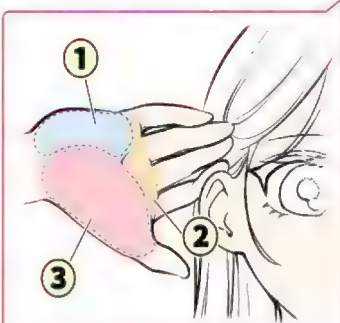


肩ライン①が「2段変化」だと
絵が角ばって、腕が固く見える...

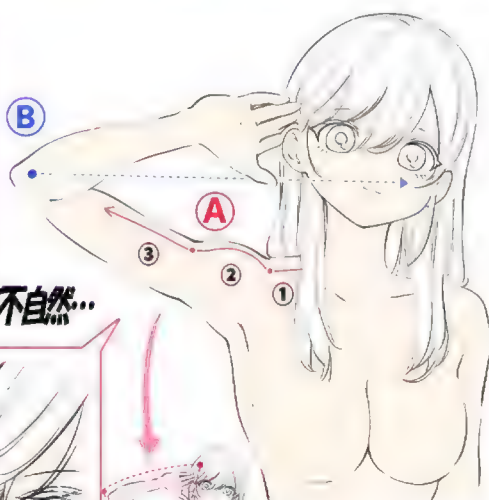
ひじの高さ②が「高すぎる」と
ポーズが不自然に見えるかも...



指がグニャグニャして不自然...



手の平は3ブロックできている！



肩ライン①は「3段変化」
がリアルでいいかも！

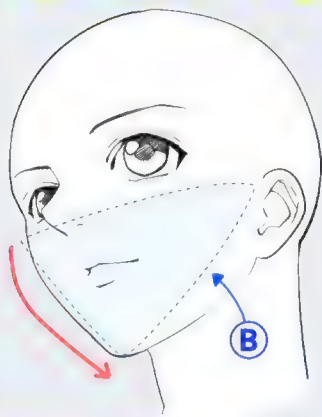
腕のシルエットは「三角形」！

ひじの高さ②を「鼻の高さ」に
合わせるとポーズが自然になる！

革靴の塗り方「部分的パーツ図解②」



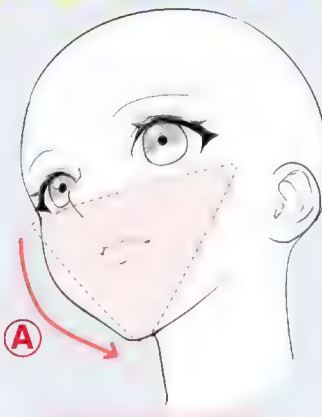
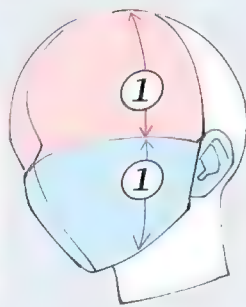
顔の上下バランスで描き分ける顔デッサンのコツ



少年タイプ

顔の上部と下部が1対1になるバランスが良いかも！

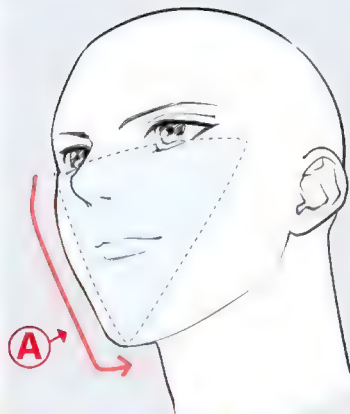
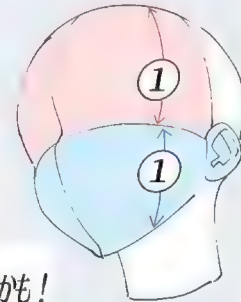
②部分が三角形になるイメージで描くと良いかも！



美少女タイプ

ほつた①を少年タイプよりもぶつくりさせると良いかも！

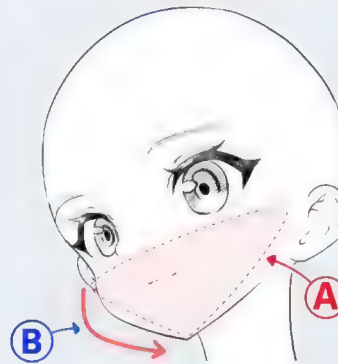
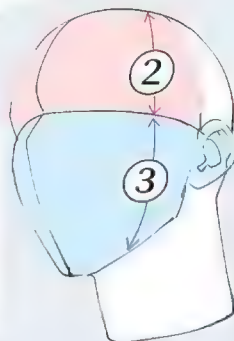
鼻の高さも少年タイプよりは低めにと可愛さがアップするかも！



青年タイプ

青年は特にあごを長めに！「目から下の比率」が大きい

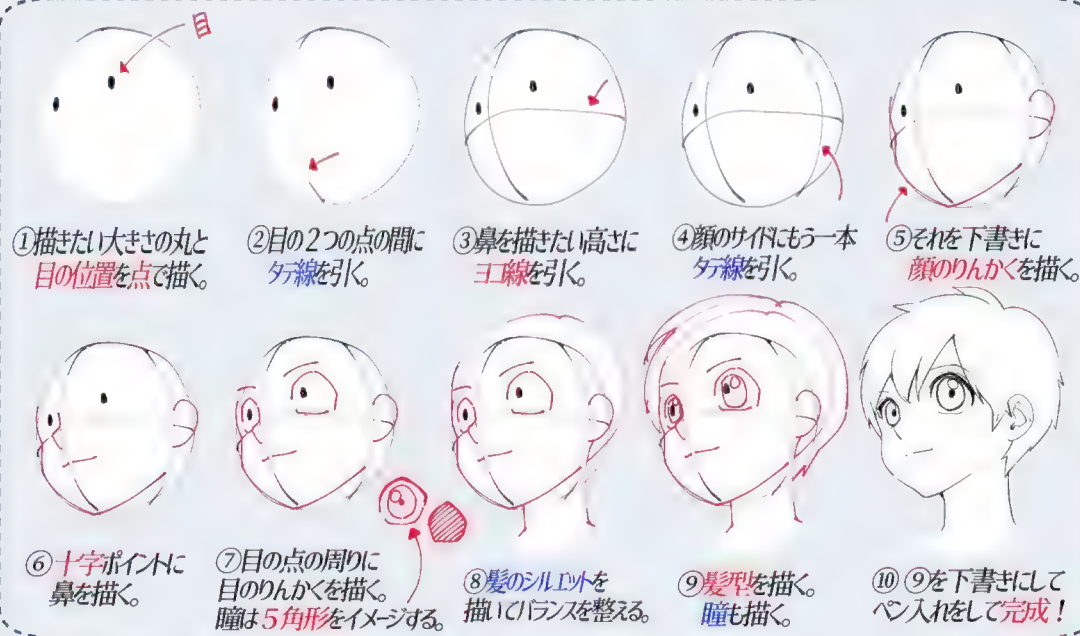
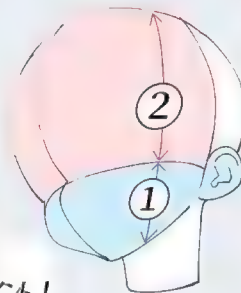
ほつた①もストーンとこけている方がカッコよくシャープな顔に見えるかも！



幼女タイプ

あごを小さく、鼻下の面積①をせまくすると幼女感がアップする！

ほつた②も美少女タイプよりもさらにぶつくりカーブさせるのがポイント！



質感の塗り方【手順】



石の線画は
輪郭は「太く」
中のタッチは「細く」



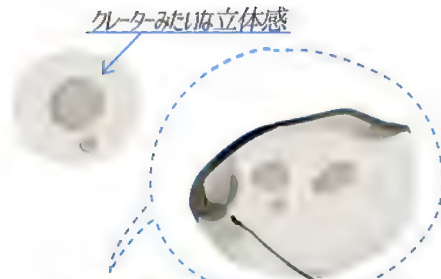
中のタッチは
三角や四～五角形をイメージ
ベース色を全体にのせる



2色目をイボ下部分に
多めに足すように
重ねる

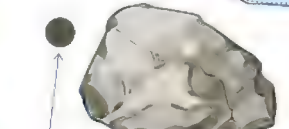


3色目を
1色目と2色目の
「境界部分」に
線を引くように塗り足す



クレーターみたいな立体感

石



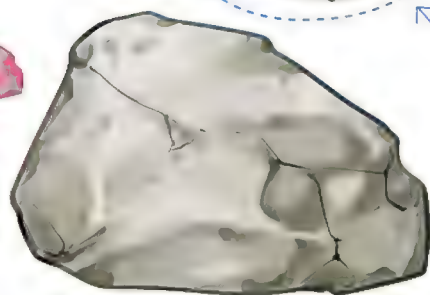
1番濃い色を3色目の上に重ねるように
足すとより立体感がアップする(お好みで)



絵全体のツヤを消した塗り
を足してなじませる
お好みでベース色より明るい色で
ツヤをプラス!



「細かい丸い影」を所々に
散らすと石の質感がアップ!



丸い影の左右にそれぞれ
「濃い色と明るい色の線」を足すと
クレーターみたいな立体感がていいかも!



宝石の線画は
断面が長方形や台形に
なるイメージ!



ベース色を全体にのせる



2色目の濃い赤色を
タテ方向に塗るように
色を重ねる

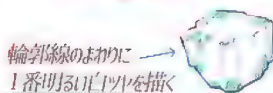


外側部分に
明るい色をプラスすると
「宝石っぽい量感」がでる

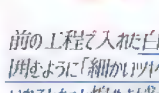


輪郭の色

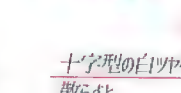
宝石



輪郭線のまわりに
1番明るい白ツヤを描く



前の工程で入れた白ツヤを
用きように「細かいツヤの粒」を
いれるとより輝き感が出る!
ここで使用したのは「クリップスタジオ」
でダウンロードした「パールグロウアップ」という
無料ブラシです。



十字型の白ツヤを
散らすと、
もっとキラリ感が
アップします(ツヤの量は好みで)

輪郭線の色を黒色から赤っぽい色に
変えると全体の色味がより綺麗に
みえるかも!



鉄球の線画は
下面を「太め」にすると
立体感が出ます



ベース色を全体に
のせる



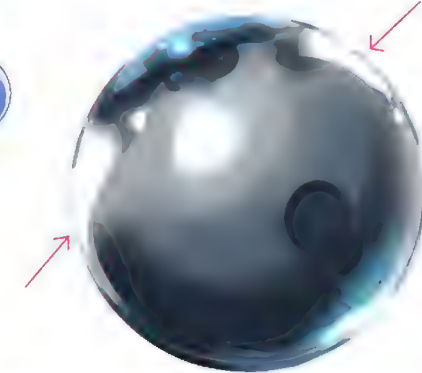
2色目のブルーを上・下に
「三日月型」に塗り重ねる



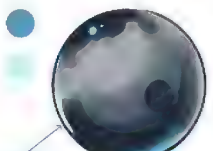
さらに濃い3色目を
2色目よりも「細い三日月型」
で塗り重ねる。丸い影もプラス!



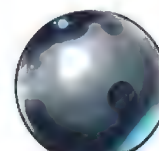
丸い影



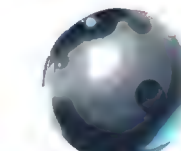
鉄



3色目の濃い影の間に
薄い青色の反射光をプラスすると
より立体感がアップ!



1番薄いベース色が
残っている部分に
大きい白ツヤをのせる!

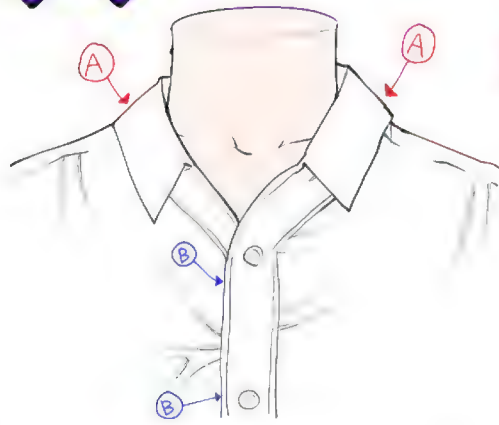


お好みで「光が当たる部分の輪郭線の色」
を黒から暗い色に薄くすると
より球体感が綺麗になるかも!

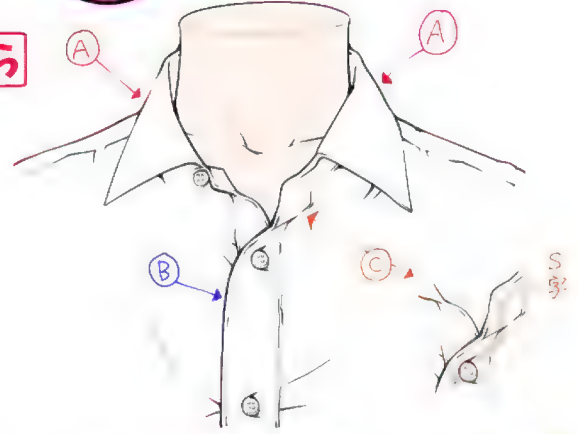
両サイド部分に大きな白ツヤを
足してもいいかも!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

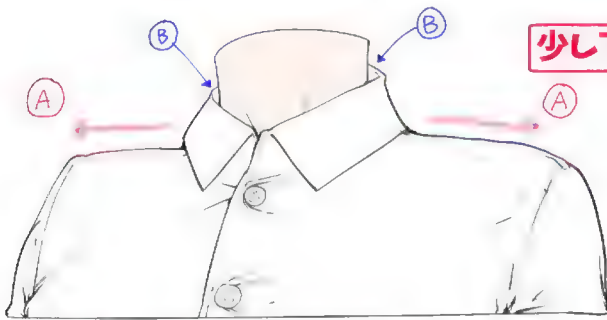


真正面から

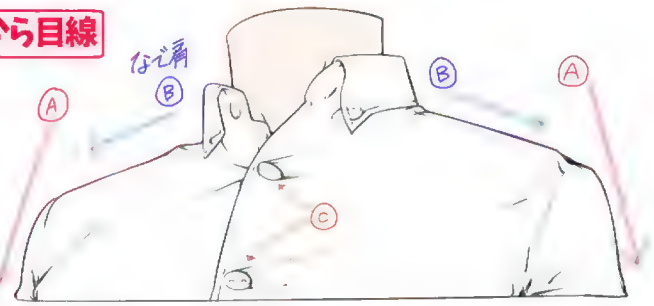


- ① えりの形(A)が 長方形すぎる...
- ② 線(B)が 細すぎて「シャツの重なり」に立体感が感じられない...

- ① えりの形(A)は 三角形だと綺麗かも
- ② 線(B)を太く描くと「シャツの重なり感」がリアル
- ③ えりのゆるみ(C)は「S字」に

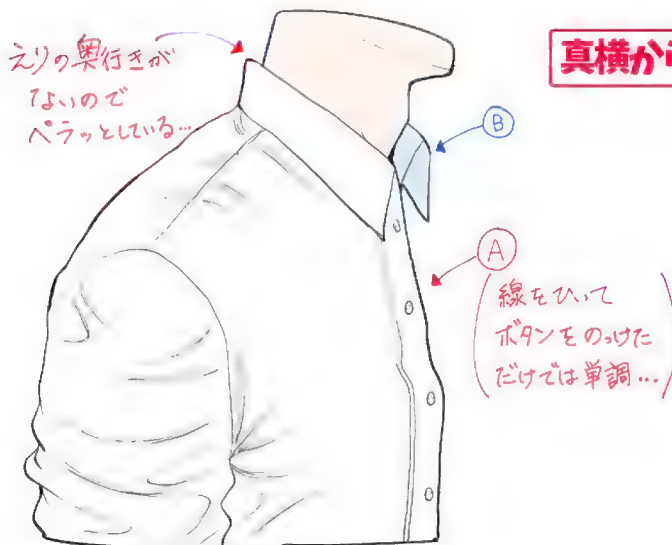


少し下から目線

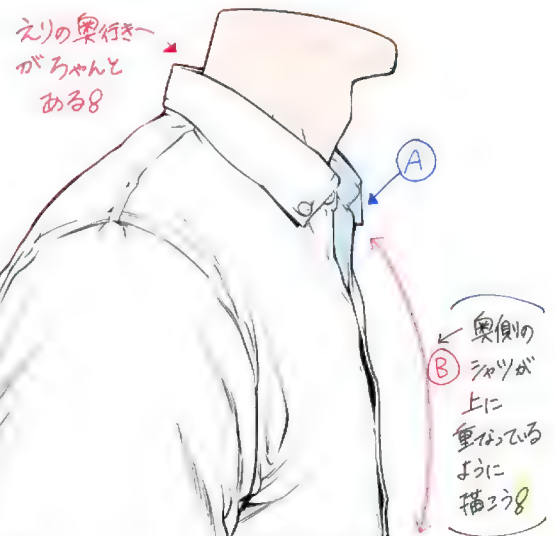


- ① 肩ライン(A)が 真横すぎて アオリ(下から見上げる視点)に見えない...
- ② 下から視点なのに えりの裏(B)が見えるのは不自然かも...

- ① アオリ(下から見上げる視点)では (A)みたく下へ広がるイメージに描くと自然かも
- ② 肩ライン(B)は なで肩に見えると自然かも
- ③ ボタンは(C) みたく少し「だ円形」だと良いかも

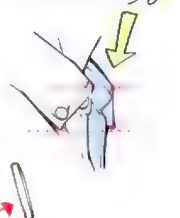


真横から



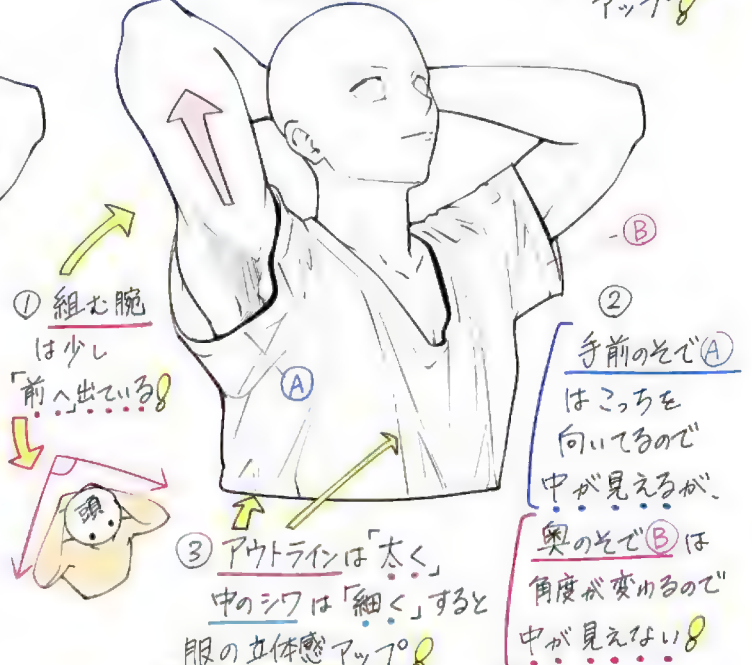
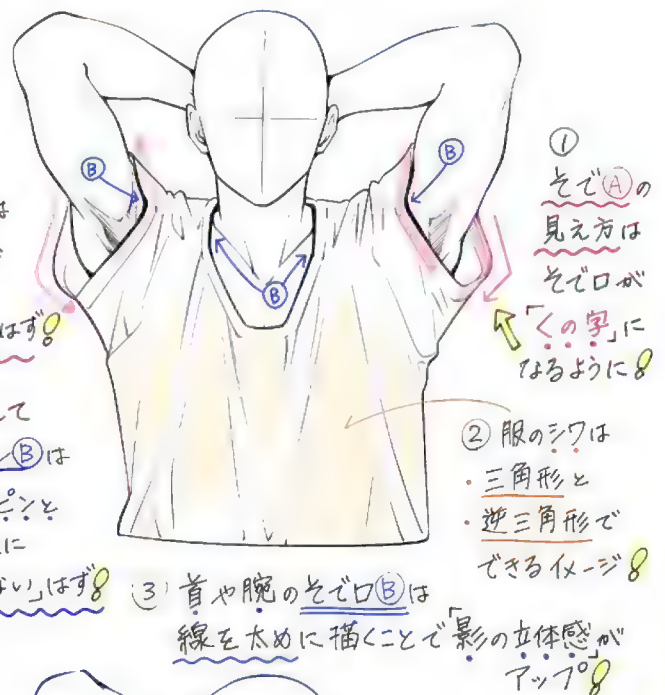
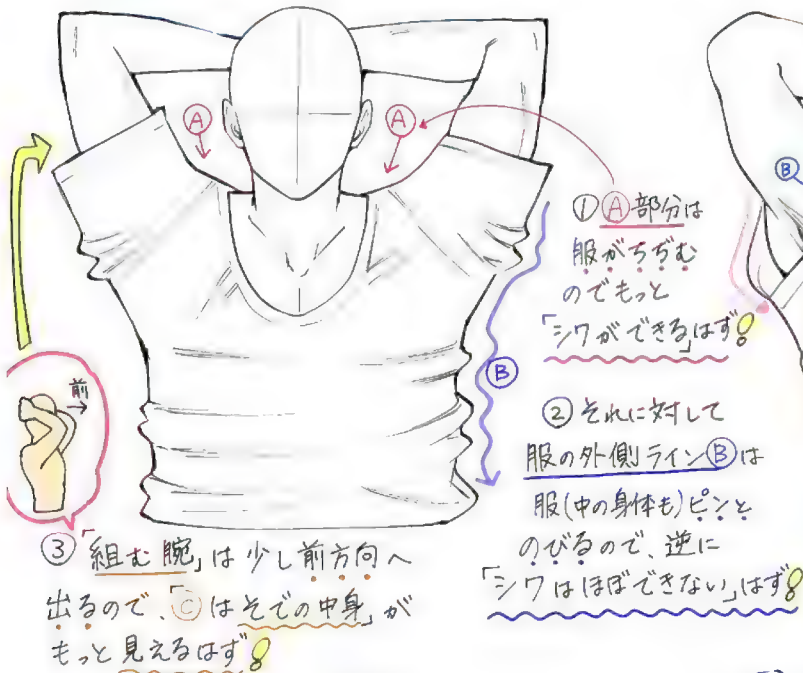
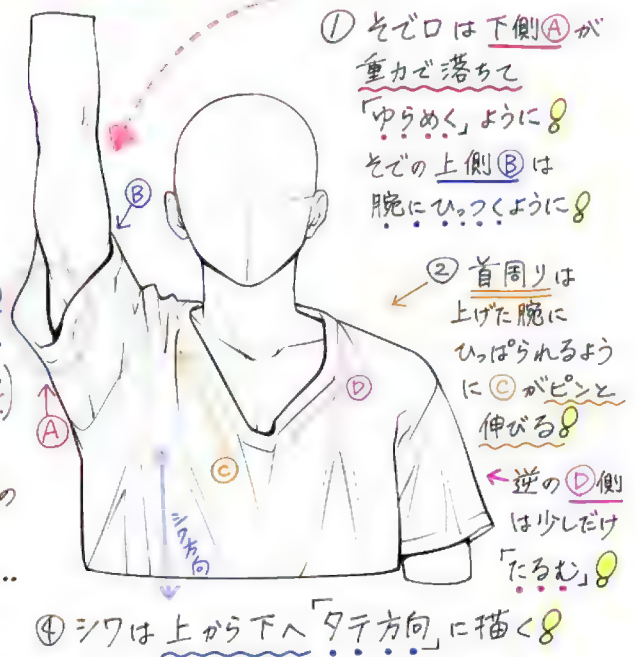
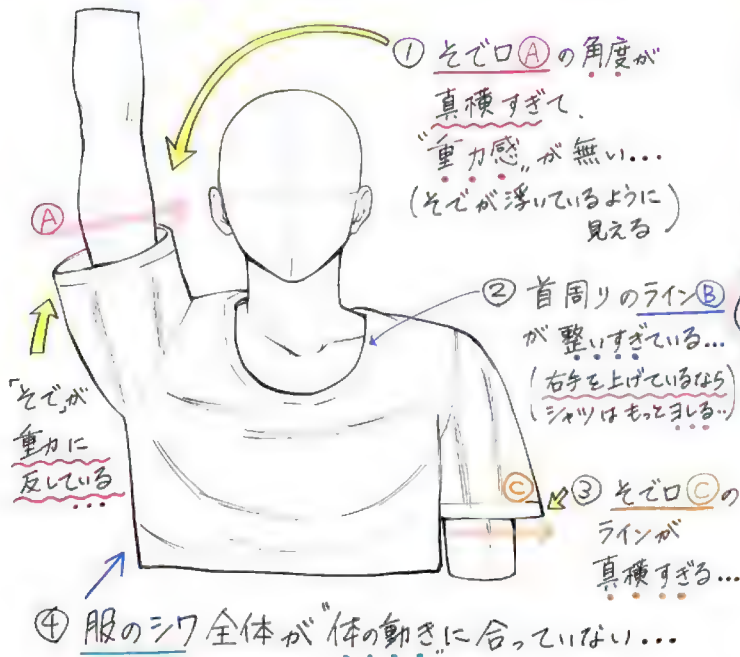
- ① (A)のようなボタンの描き方では シャツの重なりが分からない...
- ② (B)の奥側のえりが手前のえりと高さがちがうし、くっつけた感で不自然...

- ① えり(A)は 手前と奥でしっかり高さを合わせよう
- ② 横からの(B)(シャツ重なりやボタン部)は「生地が重なっている感」を出そう
(※ ボタンはあまり見えなくてもよい)



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



★モノを持つ時の
ポイント!!

[例・スマホ]

人差し指が
モノを支える
ポジション(役割)
になりやすい!!

指の配列は
「キレイなカーブ」を
イメージする。

人差し指が
支え役!!

こぶしの骨スジは
1点に向かうように
統一すると自然!!

少し
ふくら
む!

1点

男性のツメは
「逆さ台形」を
イメージ!!

正面から
見る爪は
遠近感が
つくので
手前が
広くなる!!

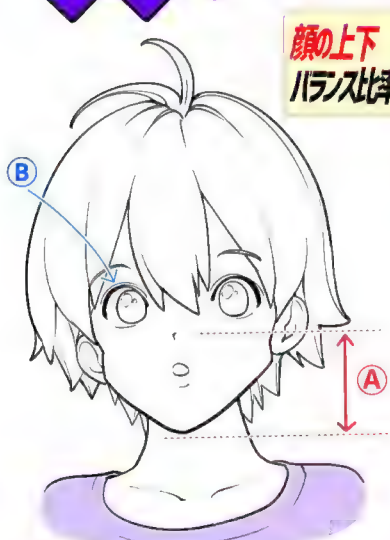
指の形の
イメージ

女性の場合、絵柄によって
指先から1番目の
関節を描かない
方が指がスーッと
なめらかに
見える。
(お好み)

関節を
ボコボコ
させすぎない!!

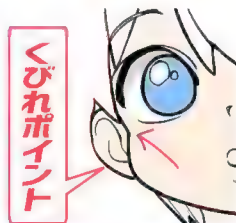
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



口からアゴ先Aが長すぎると「オナ顔」に見えてしまう...

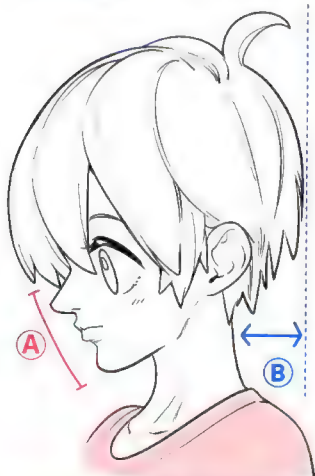
Bみたく「目が小さい」とこれも「オナ顔」に見えやすいかも



触覚は好みで!

「目の下&鼻の高さ」はくびれポイントAに合わせる!

首の太さBは「顔の幅の3分の1」くらいがバランス良いかも!



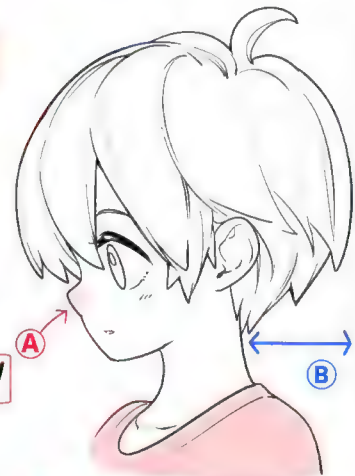
鼻からアゴまでAが大人すぎる...

後頭部Bが浅すぎるとガチツとして見えるので「大人感」が出てしまう...

鼻ラインと口の違い↓



口は小さく、鼻は小ぶりに!



鼻Aは三角形をちよんとプラスするイメージで小ぶりに描く!

赤ちゃんのように「頭が大きいB」と「幼児感」がでて子供っぽくなる!



首の幅Aが大きいと「大人感」が出てしまう...

絵全体の線がBみたく「直線的」だと「子供の柔らかみ」が無くなってしまう...
(※もちろん顔の表情が重要!)



鼻がしっかりしすぎると「オナ顔」に見える...



目と目を「はなれ気味」に描くと子供バランスになる!



A部分の「アゴ」の線を描かず余白を残すと「顔の柔らかみ」がアップする!

子供の顔はBの線みたく「たぷんつ」とした膨らみが大事!



顔のくびれ・鼻・耳下を合わせると良いかも!

ビフォー (初級)

アフター (上級)

Lv1

Lv15

Lv40

Lv65

Lv85

Lv100



頭イメージはあるが
線でどう描いていいかが
さっぱり分からない段階。

形はとらえているが
関節や骨の仕組みが
理解できず、体の不自然さが
残ってしまう段階。

関節や骨格のデッサンが
上手になってきたが、
迷いがある為
線を描きすぎて、絵の丁寧さが
またかなり未熟な段階。

線画が安定してきたが、
細かい部分を想像で描いて
いるので、リアルさがイマイチ。
下手ではないが写真や本物を
よく観察すればより上達できる
粗削りな段階。

骨格を理解し、
デッサンの不自然さも
かなり消えてきた。
あとは線の強弱を極端に
肌の質感、柔らかさを
追及する段階。

これ以上描き足す部分が無く
基礎画力は十分だと思えるくらい。
あとは自分の好きな絵柄へ
デフォルメしたり、自分なりの
好みのバランスへ「絵のタッチ」を
カスタマイズしていく段階。

【長所と短所】
メンタルの

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① 肘(A)が外側へ開いてしまっている...
- ② 両手(B)が指を全部見せようとして変かも... (あと左右の手の高さがバラバラ...)



- ① 手前の肘(A)は内側へ「く」の字に!
- ② 左右の手の高さ(B)と肩の高さ(C)をちゃんと合わせる!



- ① 首からヒジ(A)ラインが長すぎるかも... (A)ラインが長いと(B)ラインも長くなる...
- ② 肩(C)の高さが上すぎるかも...



- ① 肘からワキ腹の(A)ラインはまっすぐ!
- ② 肩ライン(B)は上げた肘(C)から右下へ下がるようにナメラインに!



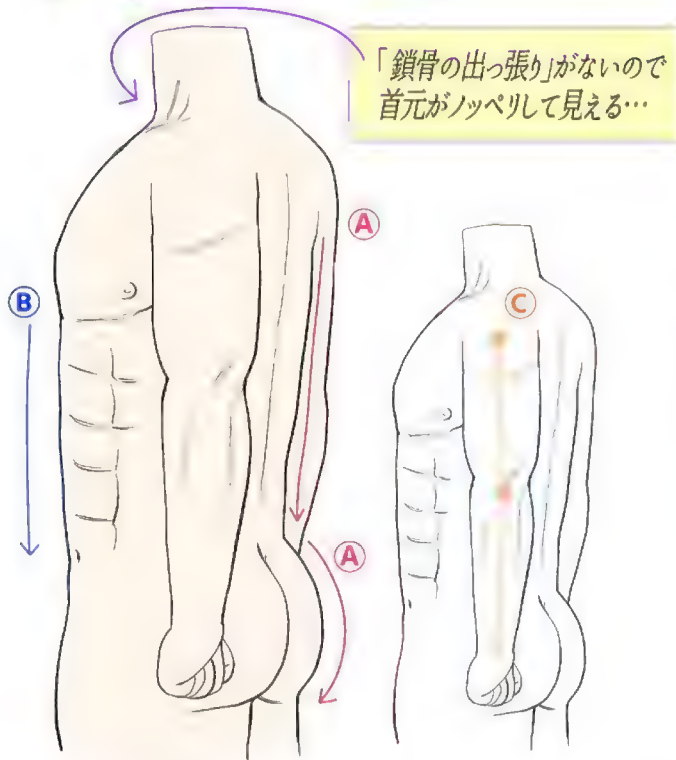
- ② 首(A)が長いせいで肘(B)も長くなってしまった...



- ① 頭(A)と両ヒジ(B)が「三角形シルエット」になるイメージで!

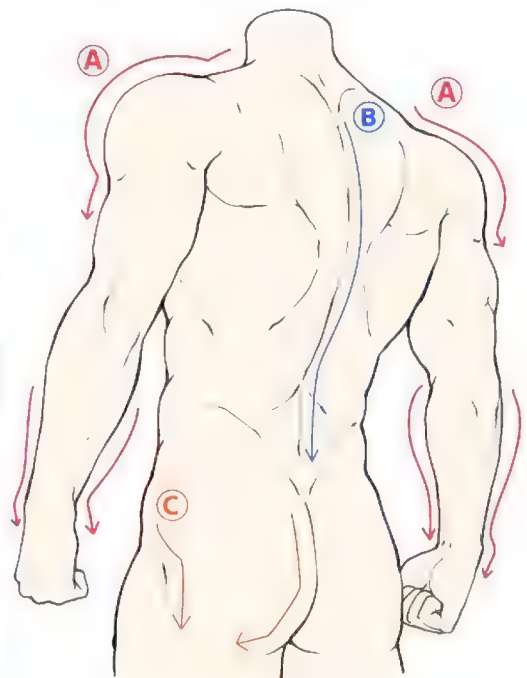
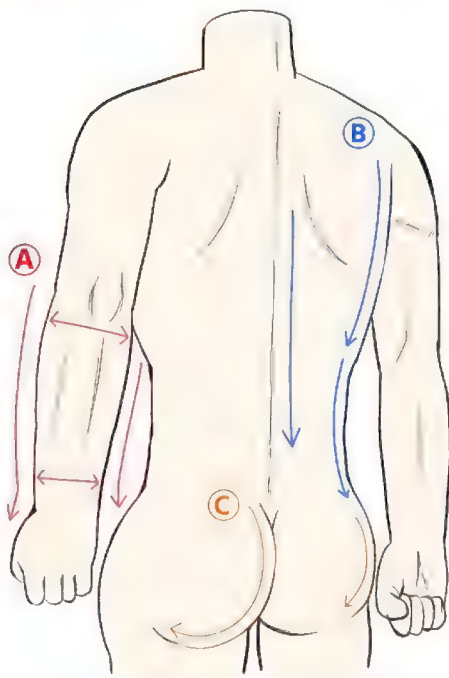
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



背中ライン(A)がまっすぐすぎて不自然なうえに
お尻(A)がブリッとしすぎると女性的な絵に見えてしまう…
お腹ライン(B)が直線すぎて「腹筋の立体感」が無い…
腕の軸(C)が「まっすぐ」すぎて不自然かも…

胸筋・腹筋ライン(A)は「筋肉のふくらみ」を意識して描くこと!
背中からお尻ライン(B)は「S字」っぽくカーブさせると
立ちの姿勢がカッコよく、背中の筋肉も発達して見える!
腕の中心軸(C)はひじ下から「くの字」に少し曲げて描くと
「マッチョ」感も映え、自然な立ち姿に見えやすい!



①みたく「ひじ下と手首の太さ」に差が無さすぎると
腕のくびれが弱く「短い腕」に見えてしまう…

体のライン(B)は「筋肉の細かな盛り上がり」が描かれてなく
線が単調なので「筋肉の少ない痩せた体」に見えてしまう…

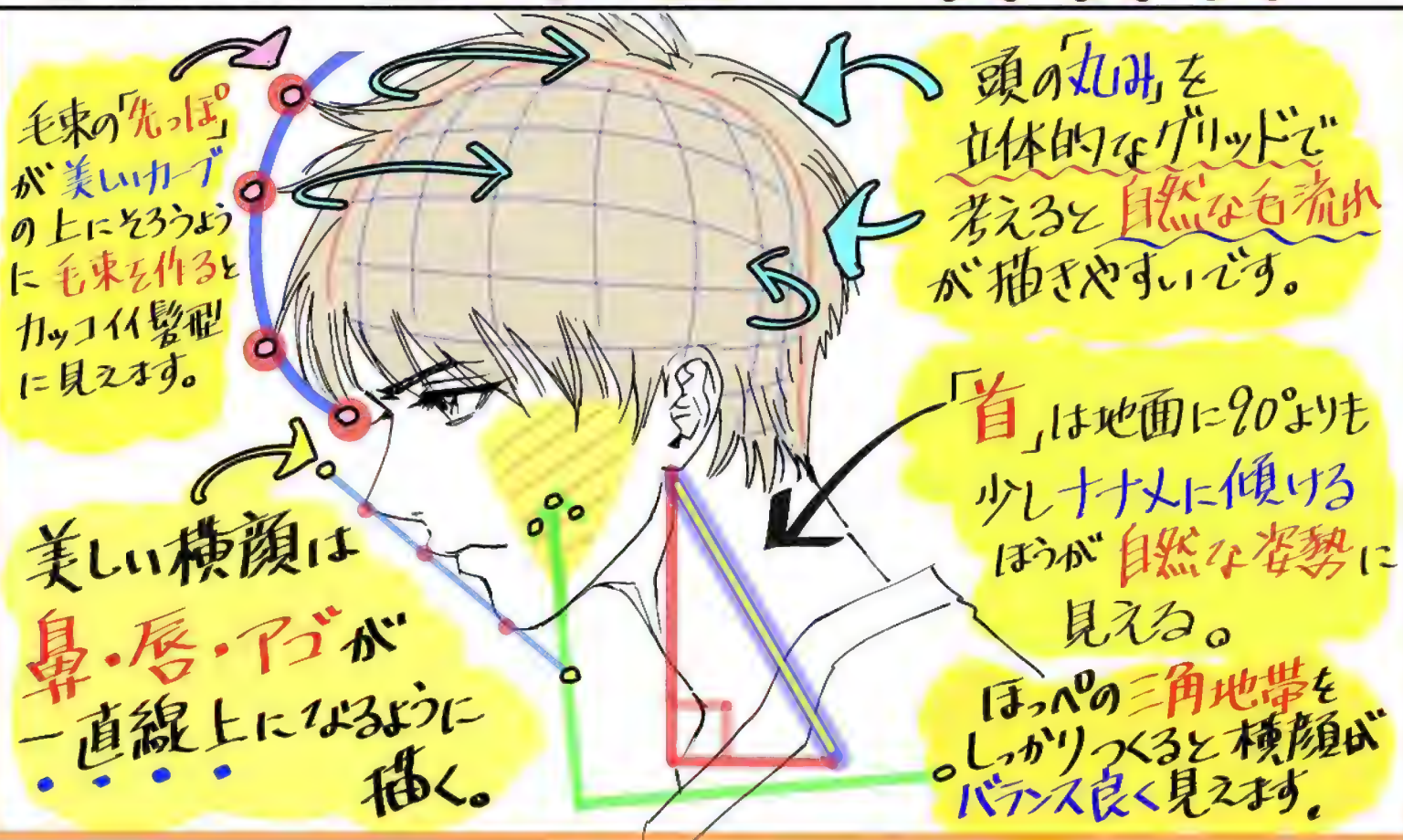
③のお尻は「丸み」が強すぎて女性っぽいお尻に見える…

肩ライン(A)は外側へもり上がるように、手首はギュッとくびれるように
「筋肉が膨れる部分」と「くびれる部分」のメリハリが大切!

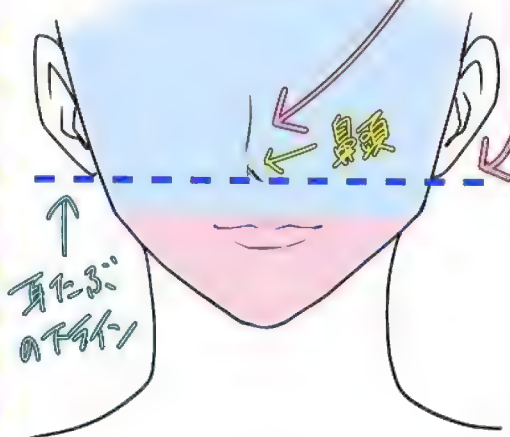
背中を中心軸(B)は「ゆるいS字」っぽいカーブで描く!

男性のお尻は③みたく「くぼみ」を描いたり、カクとした
「筋肉の硬さと厚み」表現すると男性っぽく見える!

イラスト重要スター度 ⇒ ★★ ★



② 鼻と口は 年齢を決める コレ



鼻の位置が分からない人は
まず鼻の頭を耳たぶの下の高さに「点」を置きます。

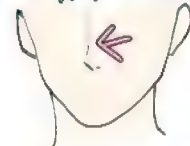
★ 鼻すじラインをどのくらい描くかは
ギャラクタの年齢によって決める!!

★ 年齢が若いほど鼻すじをうすく(小さく)
大人になるほど鼻すじはしっかり描くと
年相応の鼻に見えます!!

少年タイプ



青年タイプ



唇の中央に空白をつくると
立体感が生まれ唇のふくらみが出る!!



← 口角に「ダマ」をつくるように線を止めると
口角の立体感が際立ちます!!



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

ゆったりした
ほおぐえ



- ① 両ウデが(A)おたく
内側へ入りすぎると
「女性っぽいほおぐえ」
外側へウデを広げると
「男性っぽいほおぐえ」
になるかも?
(性別で
描き分けてもアリ?)

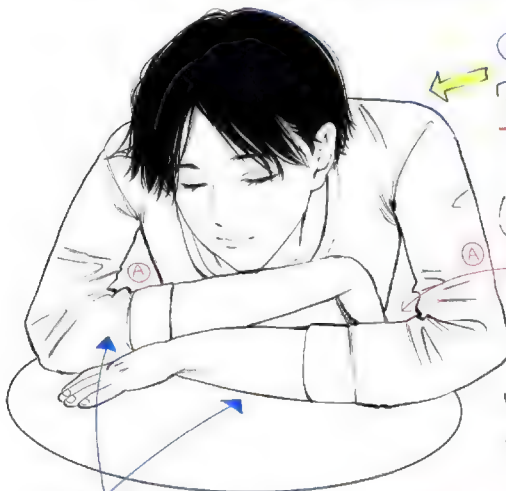


- ① ほおぐえポーズは
①(A)の手でガッツリと
アゴを隠すくらいが
良いかも?

- ② そでを
上の方まで
「腕まくり」
してる場合
は(B)(C)
どちらにも
シワは
でます?

- ② 肩の高さ(B)が少し低いので
ほおぐえの「リラックス感」が弱いかも...

- ③ 首が埋もれるくらい肩の高さを「上」にした方が
ほおぐえポーズ感がゆったりします。(D)のように



- ① 顔がタテに
「まっすぐすぎる」と
浮きます...
(どちらかに傾ける)

- ② ワキの
スキマ(A)
は作らない
方が良くかも
...



- ③ 両腕を全て見せようとしすぎると
「腕組み」が不自然になります...

- ② 両腕を(B)のように「ハの字」に
「手前に広がる構図」で描くと自然かも?

うしろアングルの
ほおぐえ



- ① ほっぺたが
見えすぎてるので
手が不自然かも...

- ガッツリ手で
おあつた方が○

- ② 背中(A)が
まっすぐすぎる
かも...



- ① 首まわり(A)は
少し「S字」に
なるイメージで○

- ③ 二の腕(B)とひじ下(C)が「同じ高さ」すぎる...

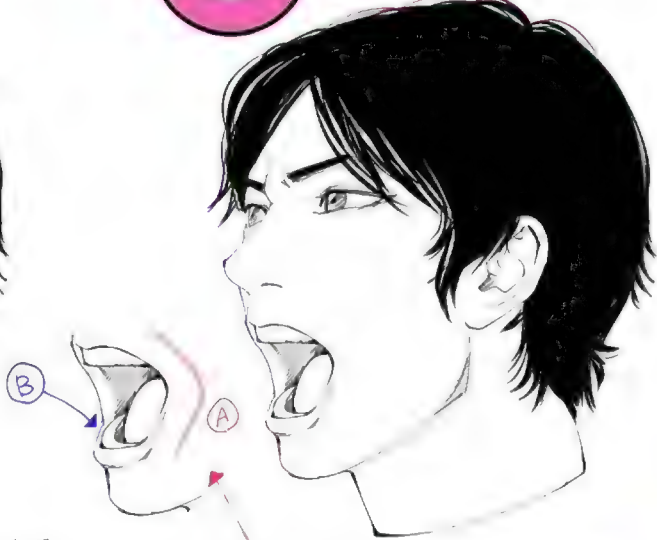
- ④ ひじの位置を少し前へ出すと良いかも?

- ② 背中(B)はゆるくカーブに○

- ③ 手前の腕(C)は「三角形シルエット」に
なるイメージで○

× (ダメかも..)

○ (良い!)

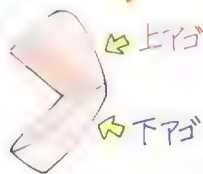


- ① 顔がナナメなのにクチ(A)が真正面の
アングルになっている...
- ② アゴ(B)がとがりすぎかも...

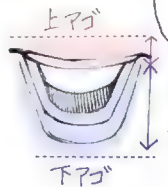
- ① 手前のクチライン(A)は「くの字」に!
- ② 歯(B)は口の奥へカーブするように!



口の簡単な
考え方!



- ① 上アゴ(A)を長く見せすぎかも...
- ② 上から見下す構図なので、アゴや口が
下に行くほど細くなるほうが良いかも!



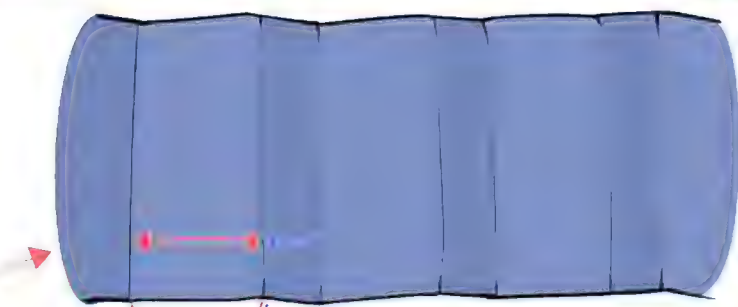
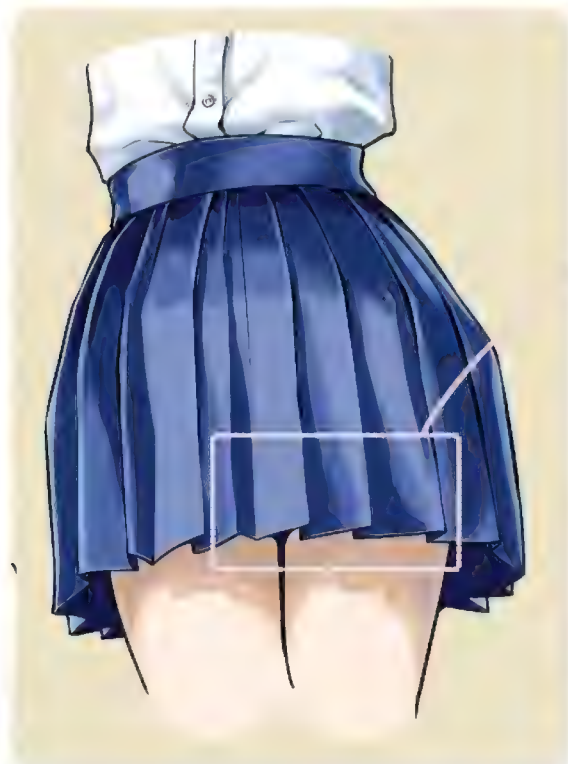
- ① 上からアングルでは下アゴが
長く見える!
- ② 遠近感により、アゴラインとは
よりシャープにすると自然!



- ① 歯や舌の見え方の奥行きが弱い...
(立体感がないのでノッペリ)
- ② 口の横ライン(A)がまっすぐすぎるかも...

- ① 上の歯(A)の裏側が見えると
立体感がアップ!
- ② (B)の口角ラインは「くの字」に!

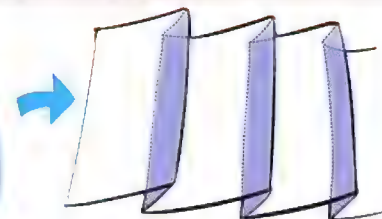
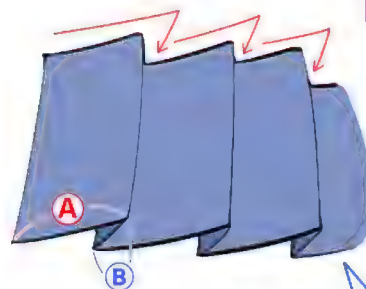
スカートのひらひらは「広い面」と「せまい面」でできている！



A

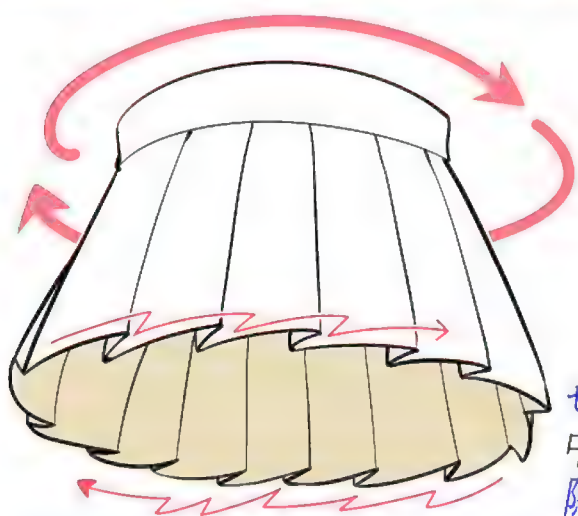
B

スカートの「ひらひら(ヒダ)」は
広い面Aとせまい面Bが交互に
なってできている！

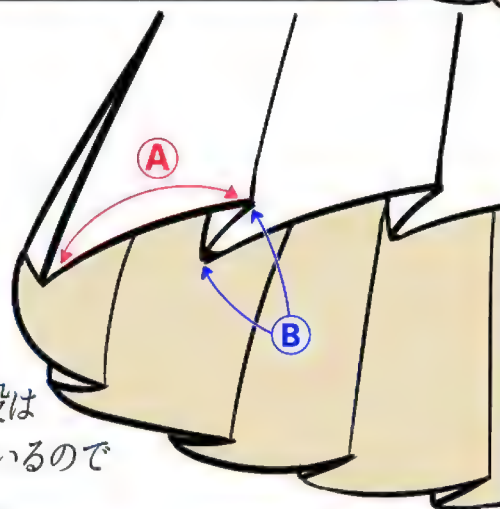


せまい面Bが内側に折り込まれて「スカートのヒダ」になっている！

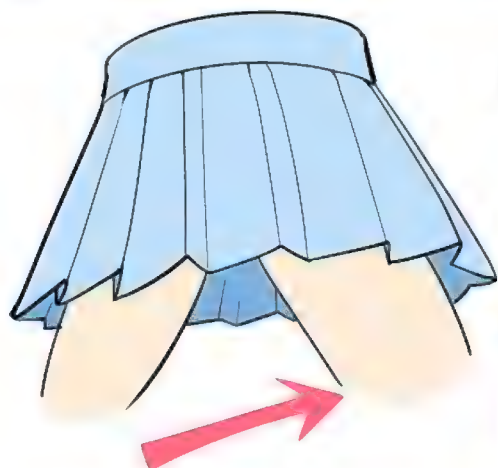
スカートのヒダは1周しながらジグザグに折り重なっている



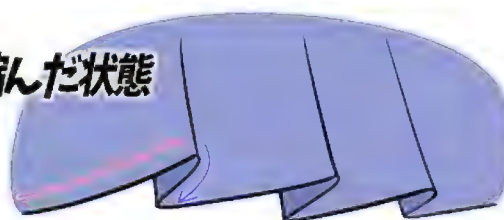
せまい面Bは普段は
中に折り込まれているので
隠れて見えてない。



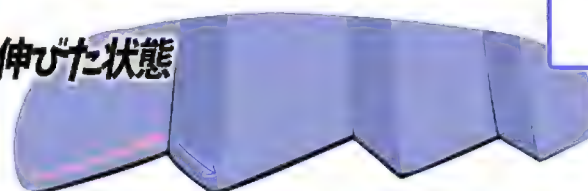
足を開いたりするとひらひらが伸びる！



縮んだ状態



伸びた状態



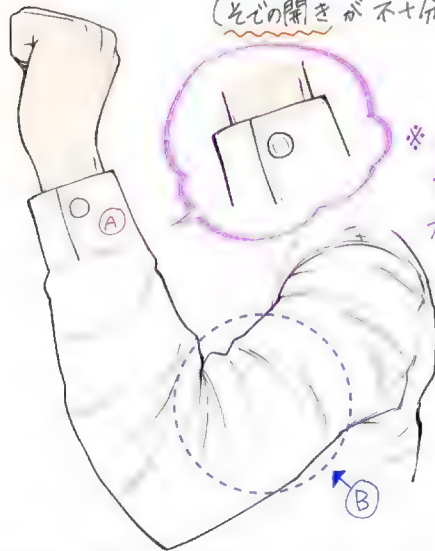
スカートが広がると
折り込まれたヒダが
伸びて「せまい面」が
見える！

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① (A)の部分のシワが 腕の構造ライン(B) に合っていない...
- ② せで口(C)がなんとなくのイメージで雑に描いてないか?...
(せでの開きが不十分かも..)



- ① ボタン(A)が ただの丸で描いてるだけ...
- ② 全体のシワ(B)が 単調(ただのカーブ線) だけになってないか?



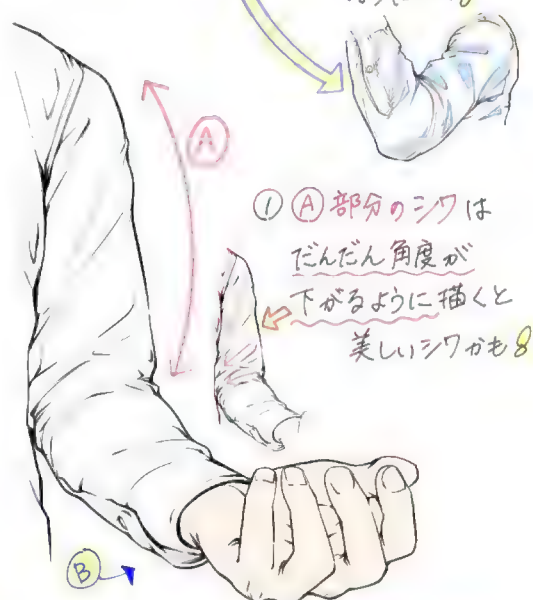
- ① (A)ラインは重カが真下へかかりシワが多くなると不自然かも...
- ② (B)のシワが 丸みのない直線 ぽいので腕の構造ラインに合っていない ノッパリ 見えてしまう...



- ① 腕は 身前へ出ている ので (A)は 末広がり になる方が遠近感がアップ!
- ② せでの角(B)は 外へ くるので、せで口は綺麗な輪っかにはならない!



- ① ボタン(A)は 小さくても立体感 を大切に!
- ② シワは "三角形シワ," を混ぜると単調になりにくい!

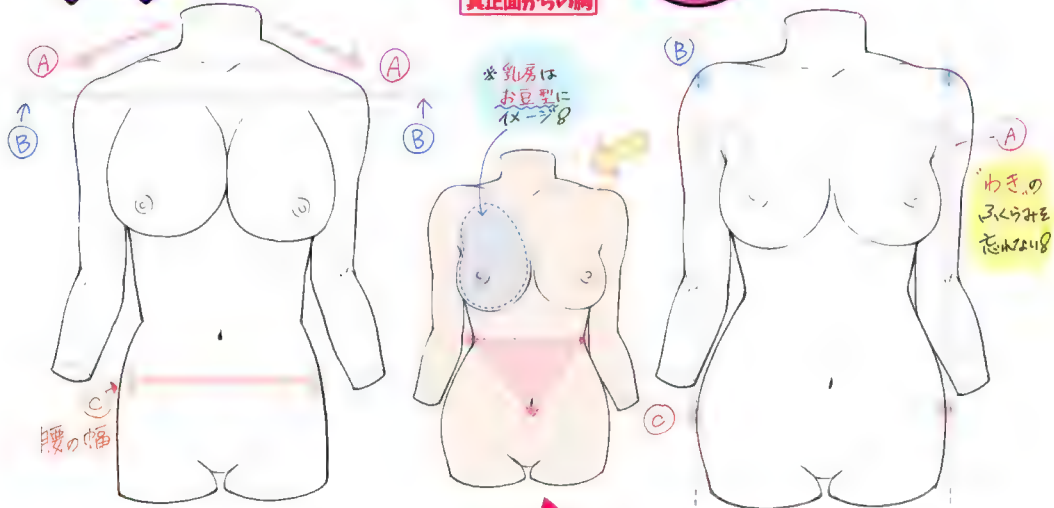


- ① (A)部分のシワは だんだん角度が下がる ように描くと美しいシワかも!
- ② えりの重なり(B) は 巻き物 のイメージ!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

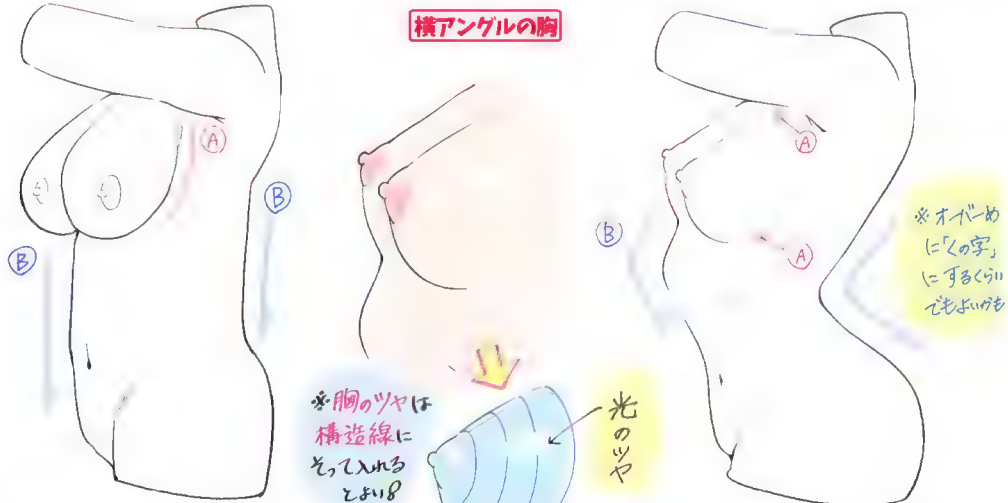
真正面からの胸



- ① 肩の角度Aが下ると男性っぽいかも...
- ② 乳房の始まる位置Bが少し高いかも...
- ③ 腰の幅Cがせまいと男性っぽいかも...

- ① 両乳房の外側ラインのA部分にわきをちゃんと描こう
- ② 肩幅Bと腰幅Cを同じくらい
- ③ へそと腰のくびれをつなぐと正三角形

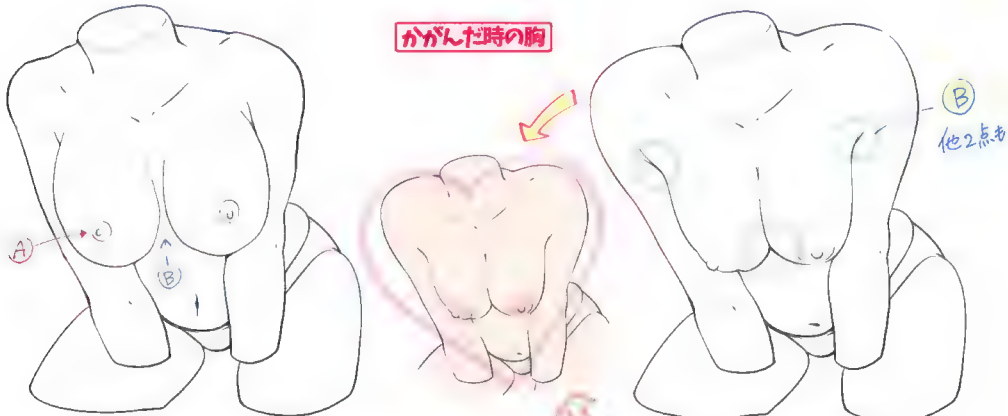
横アングルの胸



- ① 乳首の位置が不自然...
＆ A部分の線が上まで描きすぎかも...
- ② 体のラインBがまっすぐすぎると女性っぽく見えなかも...

- ① 乳輪のりんかくはうすく描き、乳房の線はA部分で止める
- ② 胸下Bはあばら骨があるイメージで「くの字」に

かがんだ時の胸



- ① 下にかがむと胸も下へ向くので乳首Aはもっと下の方が自然かも...
- ② 両ウデで乳房が圧迫されるポーズなのでスキマBが空くと不自然かも...

- ① 前かがみポーズでは体のシルエットが「ハート型」になるイメージだといいかも
- ② 胸下の線やワキ線B部分の線画を太めになじませると立体感アップ

✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか? を見比べてみてね!

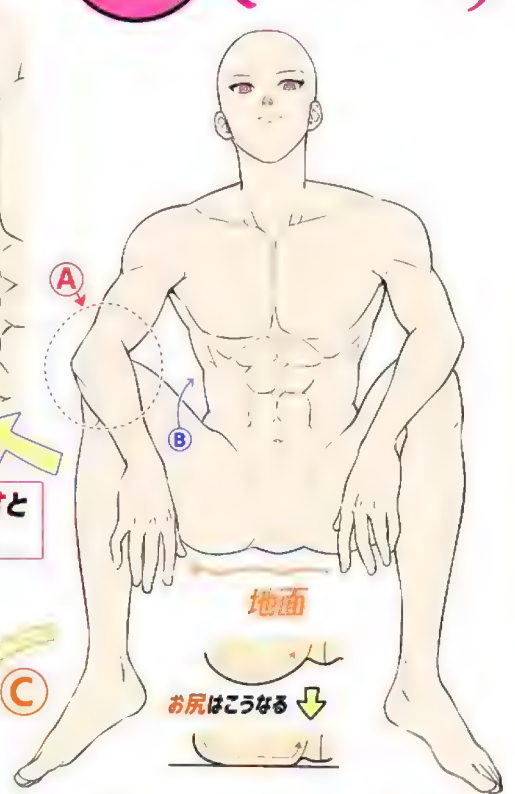
○ (良いかも!)



胴体ラインは
直線ではない

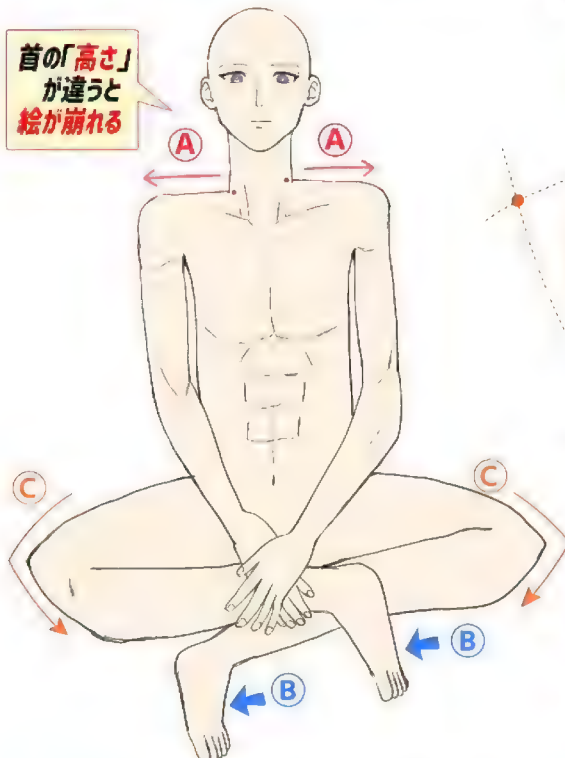


ひじ下に影を足すと
立体感がUP!



ひじAが浮いてしまっていてポーズが不自然...
胴体ラインBが直線的すぎて
「筋肉の柔らかさ」が伝わらない...
地面に座っているのにおしりCが
盛り上がっているのは不自然かも...

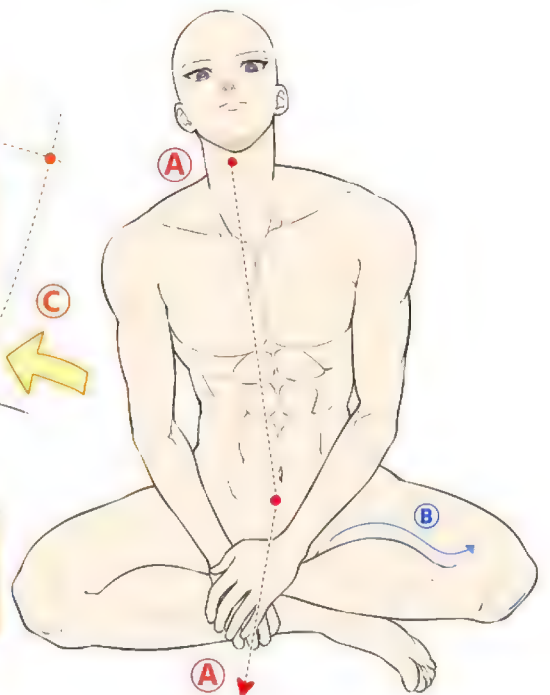
ひじAはしっかりとひざに乗せる!
胴体ラインBは「3段にくびれる」
ことで筋肉感が美しく見える!
足Cは3ブロックで考える!



首の「高さ」
が違っていると
絵が崩れる



「肩幅が広く・腰は細く」
これがカッコイイ体型に
見えやすい!



肩ラインAが「水平すぎる」と不自然かも...
※肩の始まる「高さ」も左右で合わせよう!
足の甲Bを左右どちらも描くと
「あぐらポーズ」に見えない...
ひざCがとんがり過ぎておかしいかも...

上半身の軸Aを少し傾けると
ポーズの「リアルさ」がアップする!
ふくらはぎBは「S字ライン」になる!

上半身Cは「逆三角形」にすると
カッコイイ体型になる!



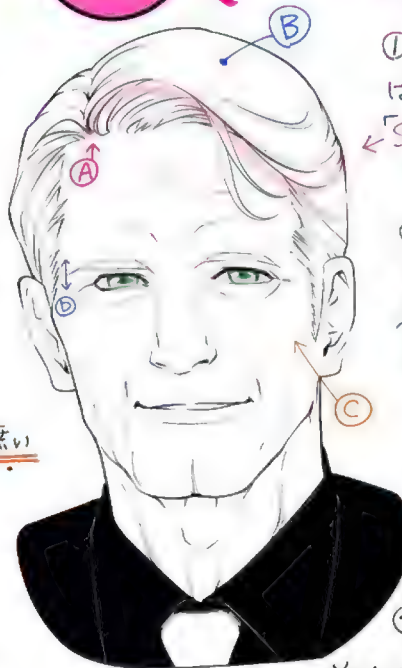
ひざの形は三角形の
「3つ角」を取った形!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① 毛流れ(A)が「真横」すぎる...
- ② 前髪の立ち上がり(B)が弱い(低い)
- ③ 顔のシワ(C)がまっすぐすぎて「顔の柔らかさ」が無い...
- ④ Dみたく眉と目が離れすぎて外国人の顔立ちが弱くなる...



- ① 前髪の立ち上がり(A)は大きく高く、そして「S字」を描くようにサイドへ流れる◎
- ② 髪のトップ(B)部分は線を横かずにスッキリ残すと頭の立体感と丸みがアップ◎
- ③ ほほ(C)にはシワを横かすすぎずCの下はゆるいカーブをイメージして◎
- ④ Dみたく目と眉を近づけると海外系の顔立ち◎



- ① アゴ(A)をシャープにハッキリ描きすぎると、アゴの肉がさが貧弱になり老けすぎる
- ② おじさまくらいの年齢では「ほほ(B)にシワを入れすぎないこと」(余計 弱そうになる...)
- ③ スッポ髪(C)は長くすると「ダンディ紳士感」がうすくなる...



- ① アゴライン(A)を少し空白にして首の皮膚(ゆるみ)とつながっているように描くと「おじさまの首」◎
- ② アゴ下(B)ラインはオナメに落とすように◎
- ③ 髪はハチ下(C)より下を短くする方が「英国オジサマ」っぽいかも◎



- ① メガネ・瞳がレンズの上部に収まるように描くとよいかも◎
- ② ヒゲ・必ず左右対称になるように◎

シワの位置は?

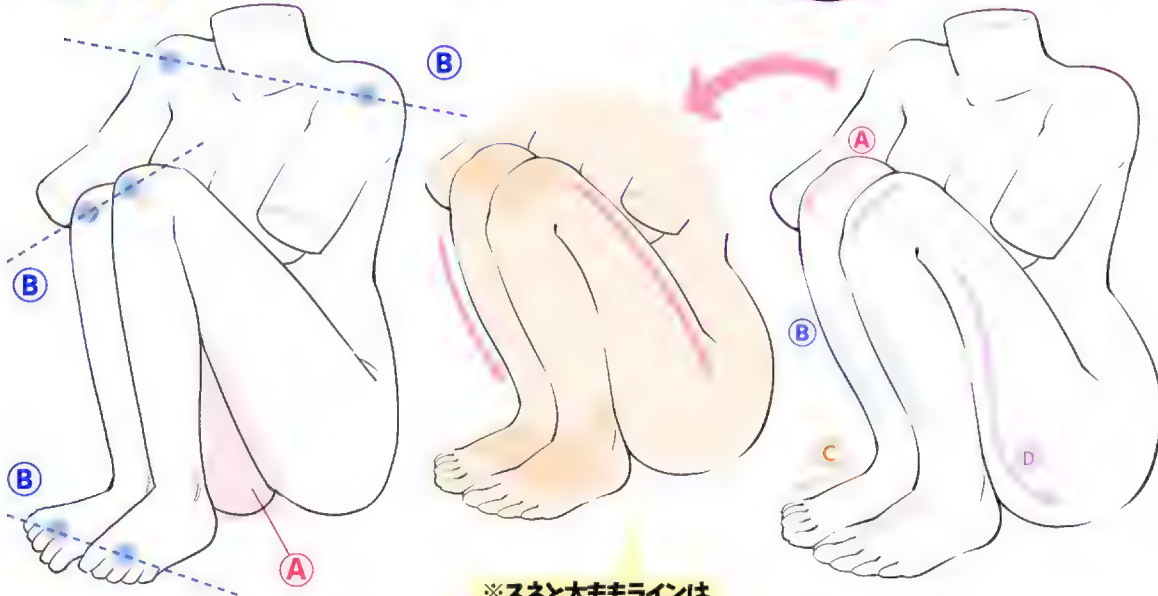


シワは年齢によって「深さ」と「本数」を調整しよう◎

(※ こちらのページは外国人の顔モデルです。)

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



①体育座りの絵ではA部分には「スキマ」が無い方が自然かも...

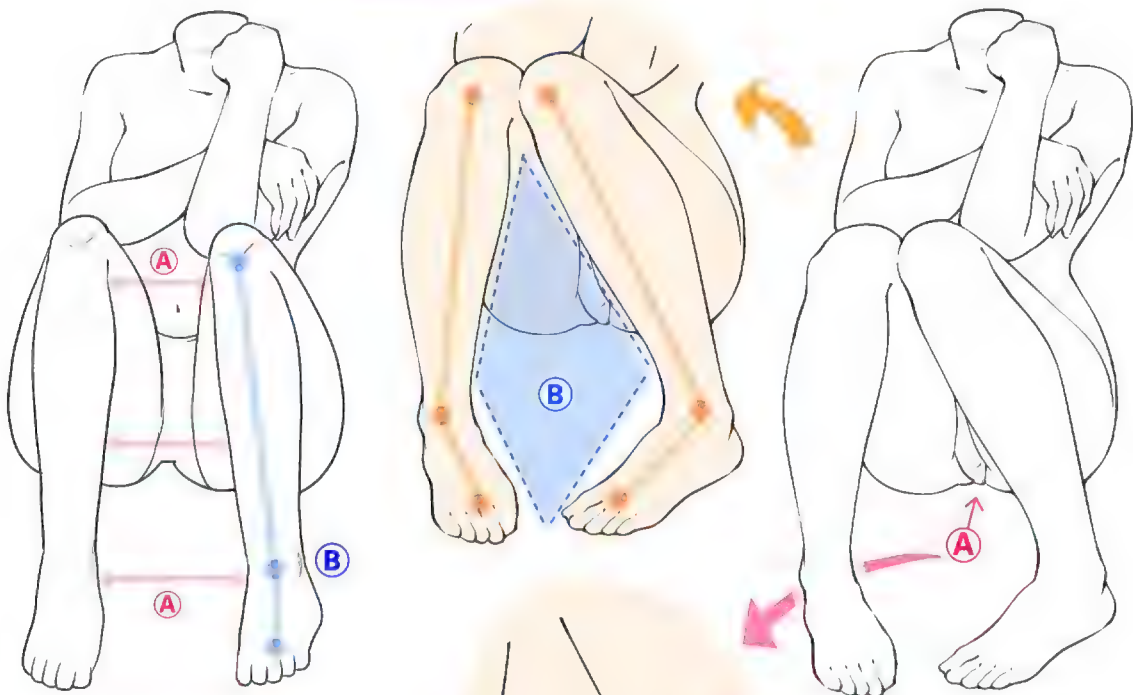
※スネと太ももラインは直線ではなく、がすかにカーブする!

①女の子の体育座りでは両足のそれぞれの角度A・B・Cが「平行」になると絵が綺麗に見える!

②両肩・両ひじ・両足先の角度Bがそろっていないのでデッサンが不自然かも...

※ひざ上は平らになるような立体感!

②折り曲げた足ラインDは「S字」になるイメージに描くと自然!



①両足の太ももの間隔Aが空きすぎると男性っぽく見えるかも...

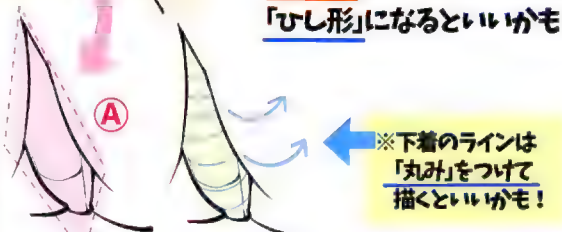
②「ひざからつま先まで」の軸Bがまっすぐすぎると固い絵になるかも...

①股間部分Aは太ももの肉にはさまれて「ひし形」に!

②「両ひざ→両つま先」までは「くの字」にして、スキマBが「ひし形」になるといいかも!



《つま先の違い》



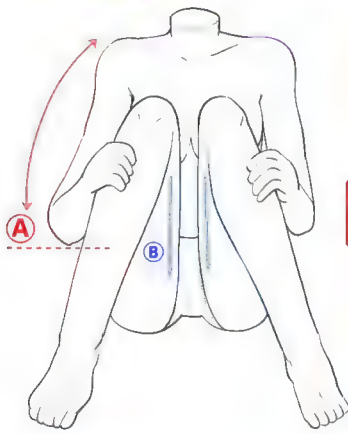
※下着のラインは「丸み」をつけて描くといいかも!



(ダメかも..)



(良い!)

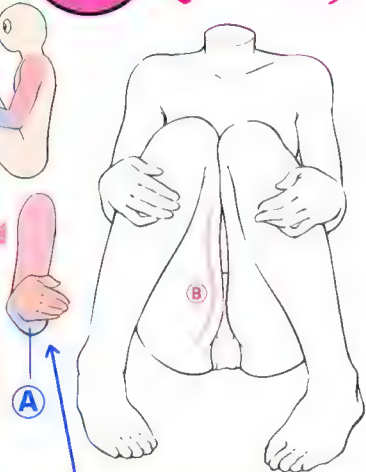
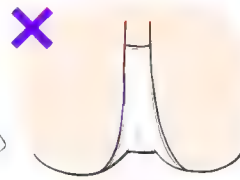


①足をつかむ手Aのひじが下すぎて二の腕が長すぎる...

②太ももBが直線すぎると「足の柔らかさ」が無くなる...

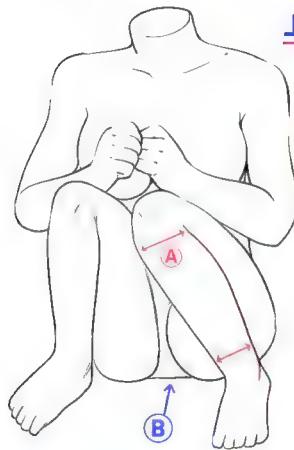


※お尻まわりの違いを比べてみよう↓



①「手首→ヒジ」間Aは前方へ出てるので絵としては見えないのが自然!

②太ももラインBはゆるーい「S字」になるといいかも!



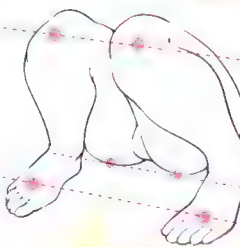
①足の太さAが上から下まで同じすぎて立体感を感じない...

②下着の見え方Bが不自然すぎる...

上は大きく



下は小さく



①この絵は「フカン視点」なので足はAみたく上が大きく、下が小さく見えるように描く!

(※フカンとは「上から見下ろすアングル」の絵の構図)

②下着の見え方Bは「三日月型」にするとリアルかも!

※両足のひざ・お尻・足先が同じ角度で並ぶように!



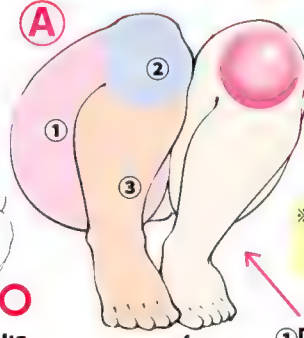
①完全な真正面で描くと足がノッペリに見えるのでOパターンのように少し角度をつけて描くといいかも!

②ひざのタッチAや足の甲のタッチBを描きすぎると絵が固くなるので女性の足っぽさが無くなるかも...

※手前のひざほど大きく奥の足の甲ほど小さく見えるように!(これが遠近感です)

大きく

小さく



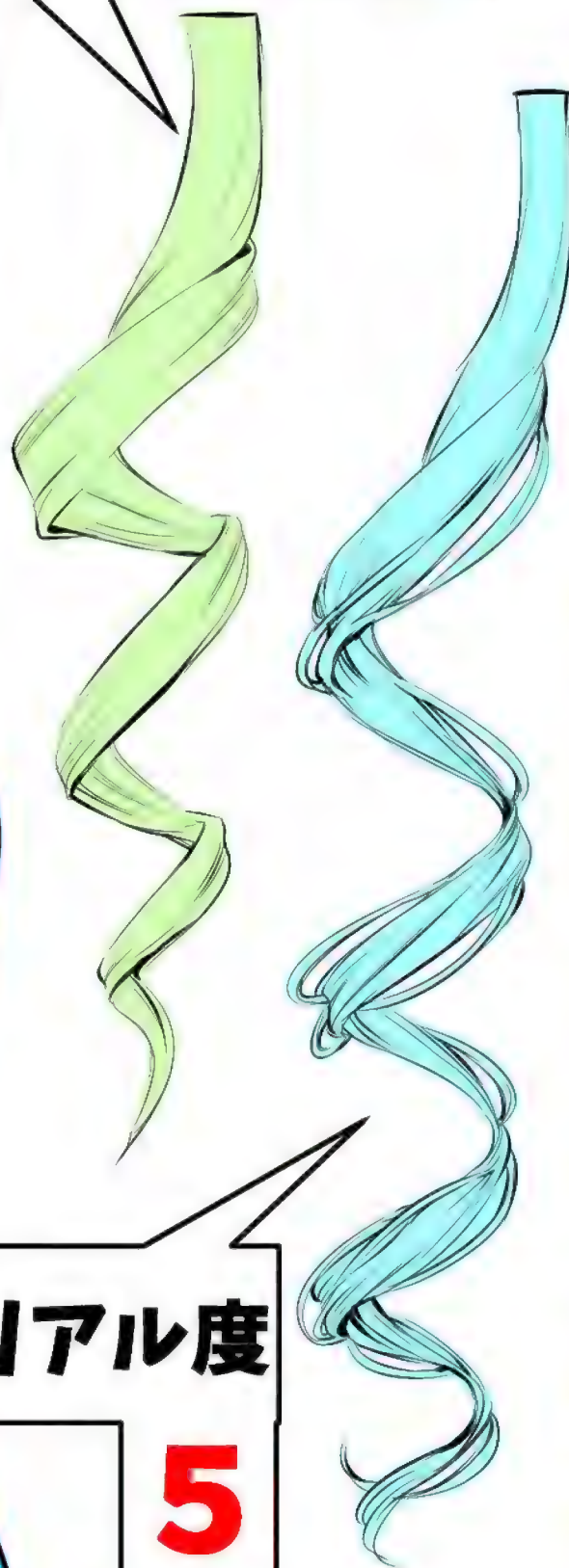
※ひざには球体が入るイメージ!!

①「前から見る足」が難しい人はAみたく3ブロックに分けて考えるといいかも!

②正面アングルでは両方の太ももがピッタリくっつくので下着は小さな三角形ほどしかみえないのが自然!

カールヘアの描き方①

デフォルメ度 **3**



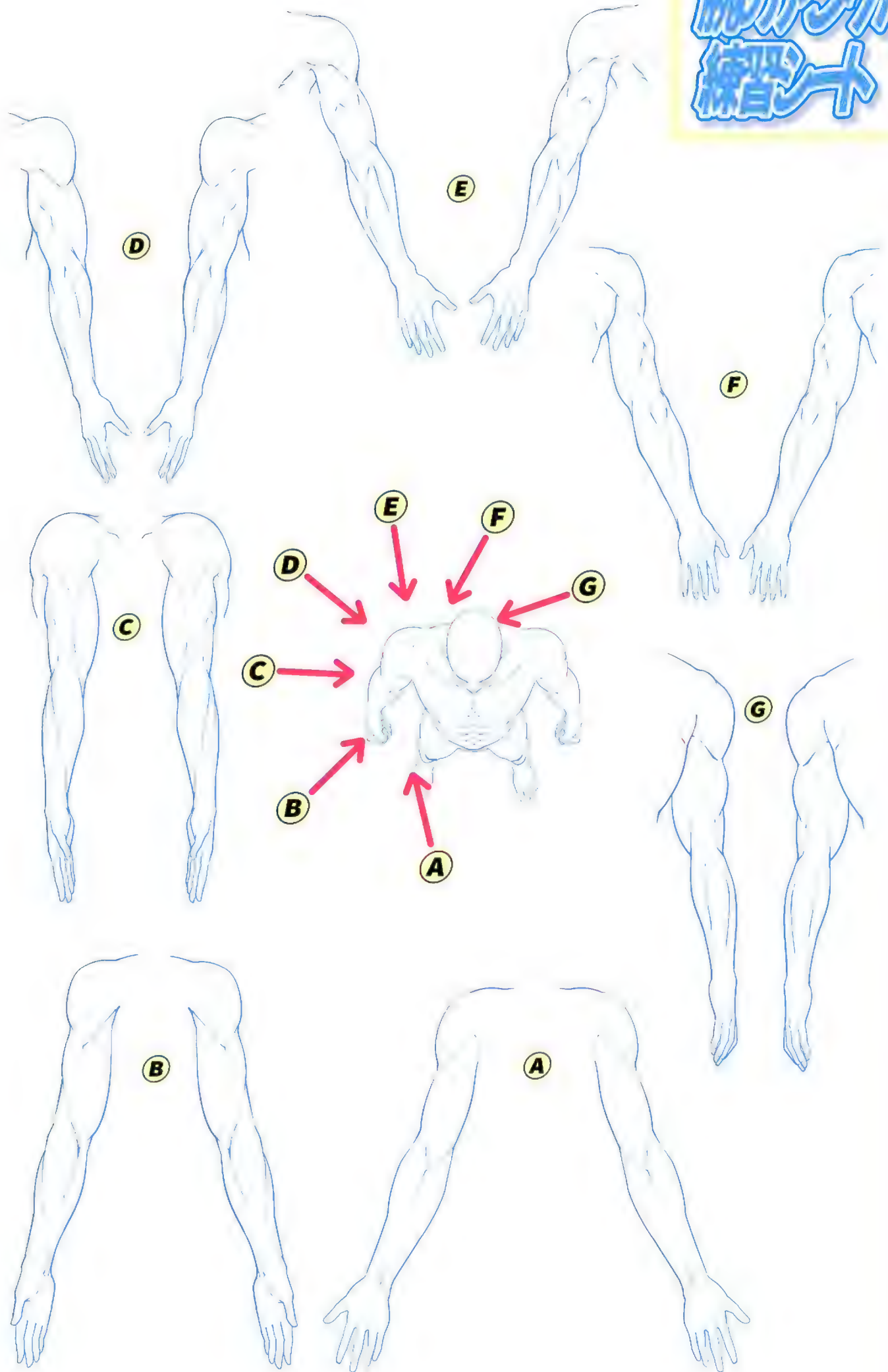
リアル度

5

デフォルメ度 **5**

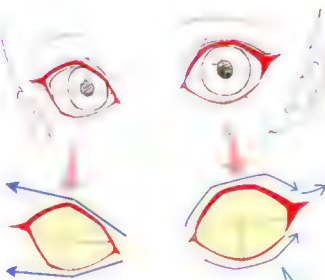
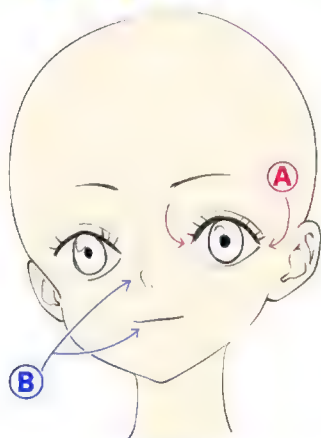


腕のアンクル 練習シート

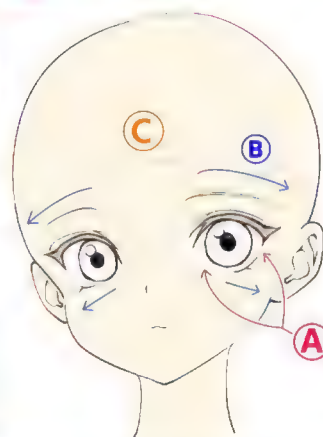


✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

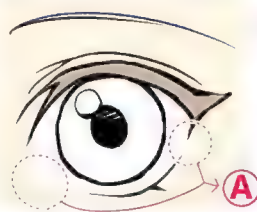


真正面の目のカタチは
外に広がるような「ひし形」
をイメージするといいかも!



目の線画のA部分をくっつけすぎると
目がノッペリやずいので注意...

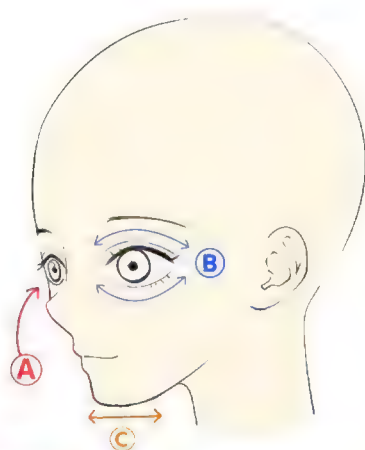
鼻と口Bを大きく描きすぎると顔が
男性っぽく(男性寄り)にみえやすいかも...



またの間A部分は線を描かない方が目の立体感がアップ!

両目と両眉Bを「11」の字に垂れさせると
表情が可愛く女の子っぽくなる!

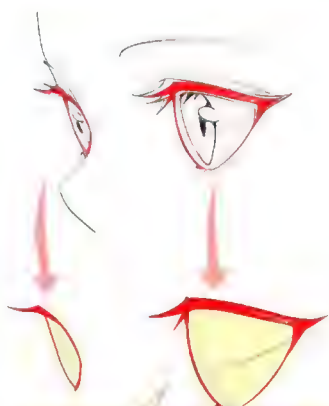
C部分に三角スペースが入ると顔のバランスが良くなる!



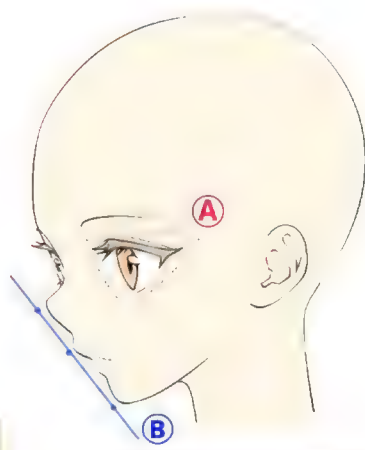
奥の目Aは全部見えすぎて不自然かも...
(目頭部分は鼻に隠れるように描くと良いかも)

ナナメ角度の顔では目Bが「アーモンド形」に
見えたとノッペリ見えて不自然かも...

あごラインCが平らすぎると男っぽく見える...



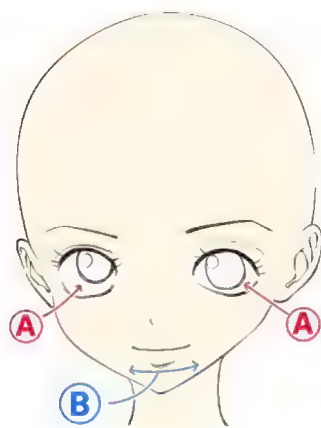
顔は「丸み」があるので
ナナメ角度ではひし形も三角っぽく見える!



ナナメ角度の顔では目のカタチAは
「三角形シルエット」に見える自然!

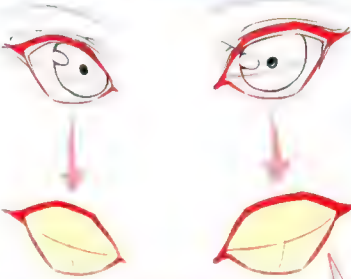
鼻尖〜唇〜アゴ先のラインBを「まっすぐ」に
描くと「口元が綺麗な顔」に見える!

目の中の「瞳の形C」も三角形っぽくすると
さらに「自然な目」に見えて良いかも!

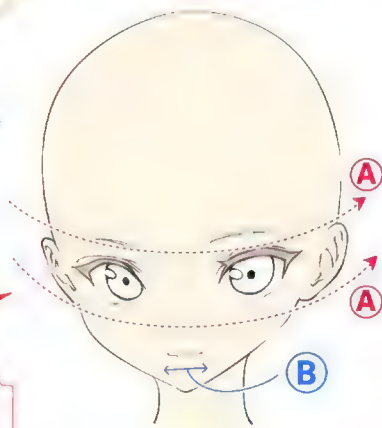


白目の面積Aが左右でバラバラだと
「目の焦点」が不自然に見える...
(※瞳の位置や高さは左右で合わせよう!)

口の横幅Bが広いと「美少女感」よりも
「男の子っぽさ」が勝ってしまうかも...



上から見下ろす(ファン角度の顔)では
目をつり上げ猫目っぽく描くと自然に見える!



ファン角度の顔では「耳と目」を「ナライン」A
に合わせるとデザインが良くなる!

可愛い女の子の口はBみたく横幅をせまく描く!

唇の線画は「M字型」に描くことで
「ふっくらとした柔らかさ」がでて顔も可愛く見える!



ひざの描き方《男性のひざ編①》

肌色の使用色↓



正面から見た足



太ももの筋肉は外側のAが大きくなっている。(筋肉のブロック分けは左右対称ではない)

光源

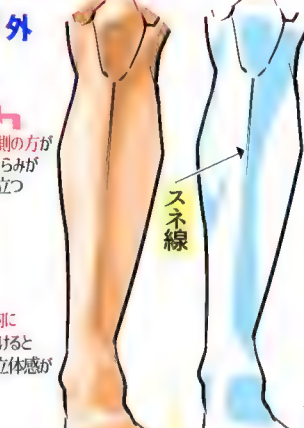
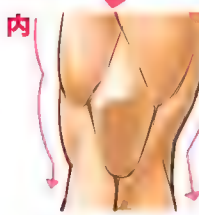


1番メインに見える肌色は1番2番の色

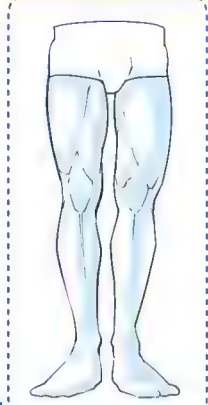
ひざ下のスネ部分は地面に対して真下に90度ではなく少しナメ内側へ曲る*

肌を塗るときは左右上下どこに光が当たるかを決めてから塗っていく！

ひざのりんかく線は内側・外側で形が違う



【足の立体感が塗れない人へ】



内側の方がふくらみが目立つ

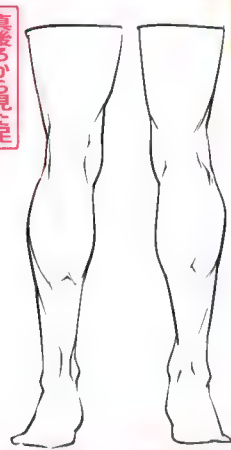
赤線内に影をつけるとひざに立体感がでる！

赤い部分に濃い肌色を塗ると立体感がアップする！

左から光が当たる場合スネ線の右側に濃い鼻色を塗るといいかも！

「足の塗り方」がつかめない人は青い部分に影色を塗ると立体感がカンタンに出ます！

真後ろから見た足

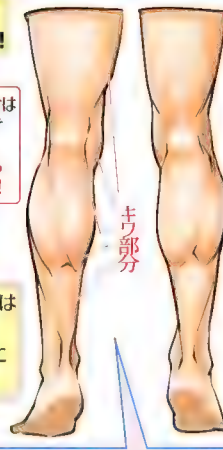


筋肉のブロック分けは自分の覚えやすいように色づけする！



ブロック分けは細かく分けすぎると複雑になるので注意！

ふくらはぎは鍛ええると2ブロックに分かれる



脚の裏面は7ブロックに分けると理解しやすいかも！

線画のキワ部分に濃い肌色を持つてくるのが立体感を出すコツ！



ひざの裏の中央部分が1番明るくなるように塗るといいかも

内側

外側

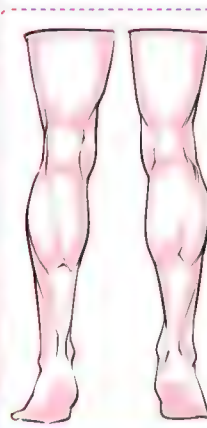
ふくらはぎの筋肉は内側の方が大きめ！



青い部分に肌の影色を塗ると自然と立体感がアップする！

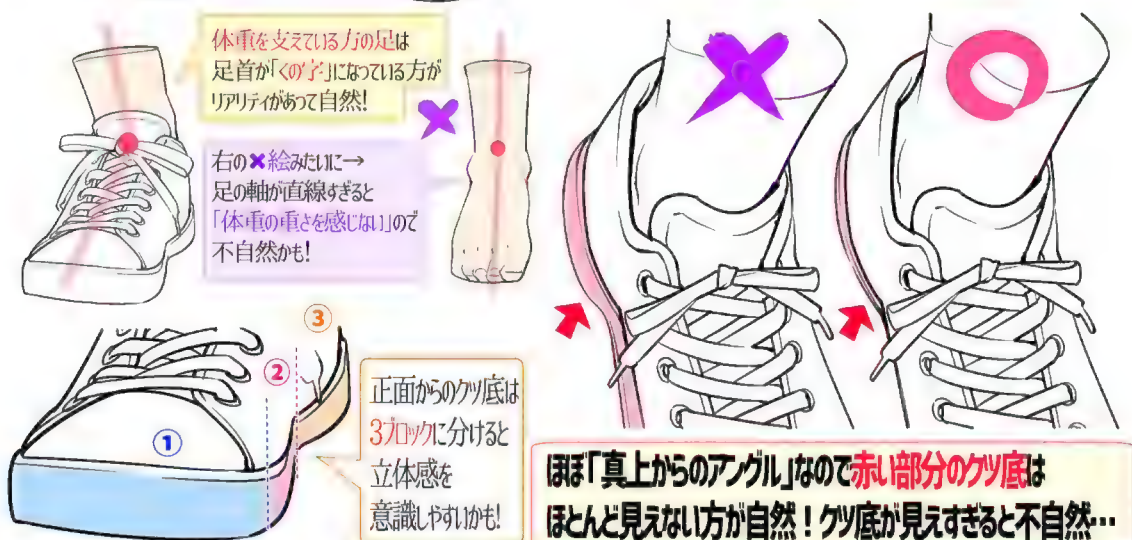
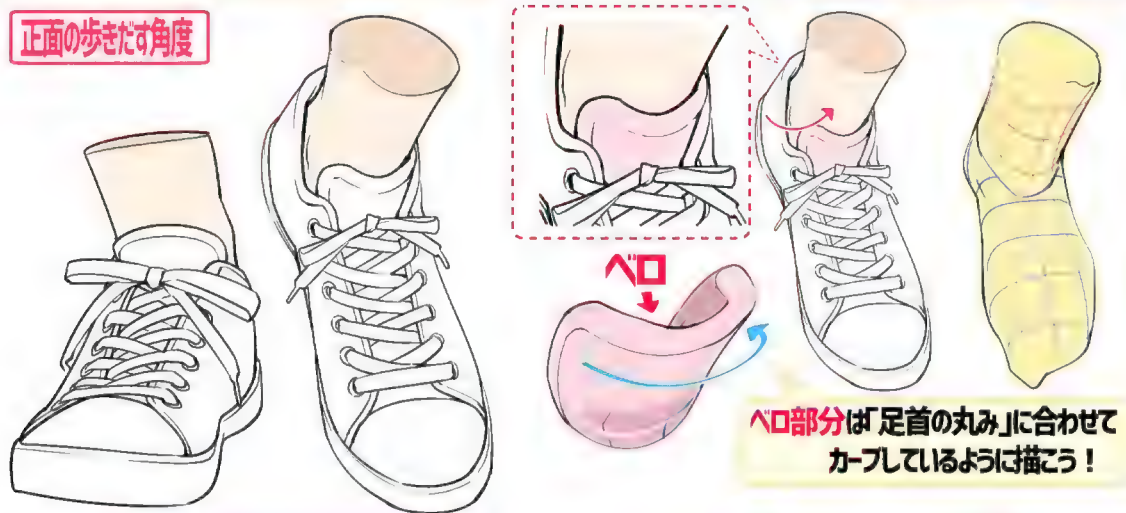
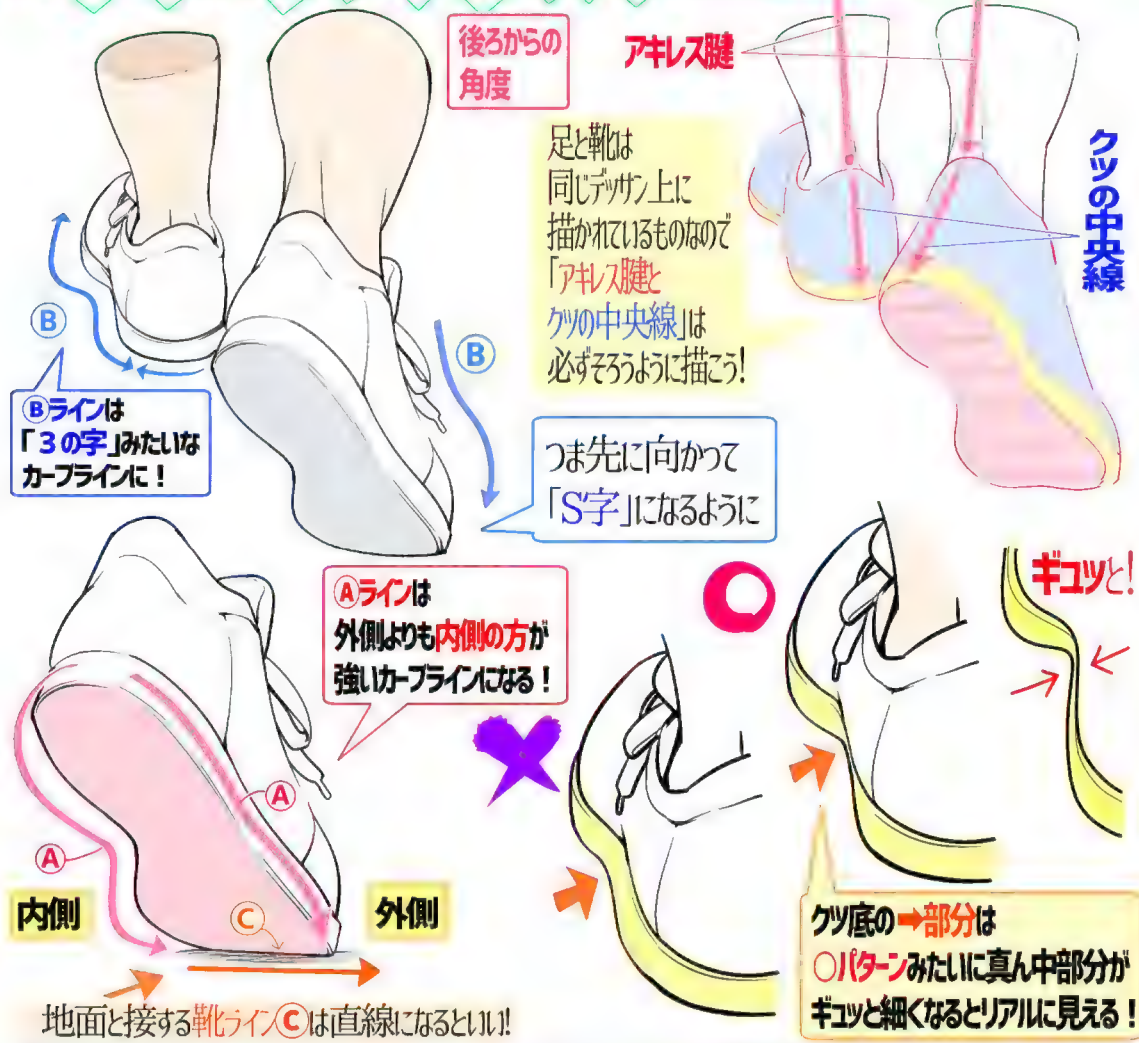
筋肉のふくらみの「1番高い部分」を1番明るくすると筋肉が綺麗に塗れる！

アキレス腱の部分は「砂時計」の形をイメージ！



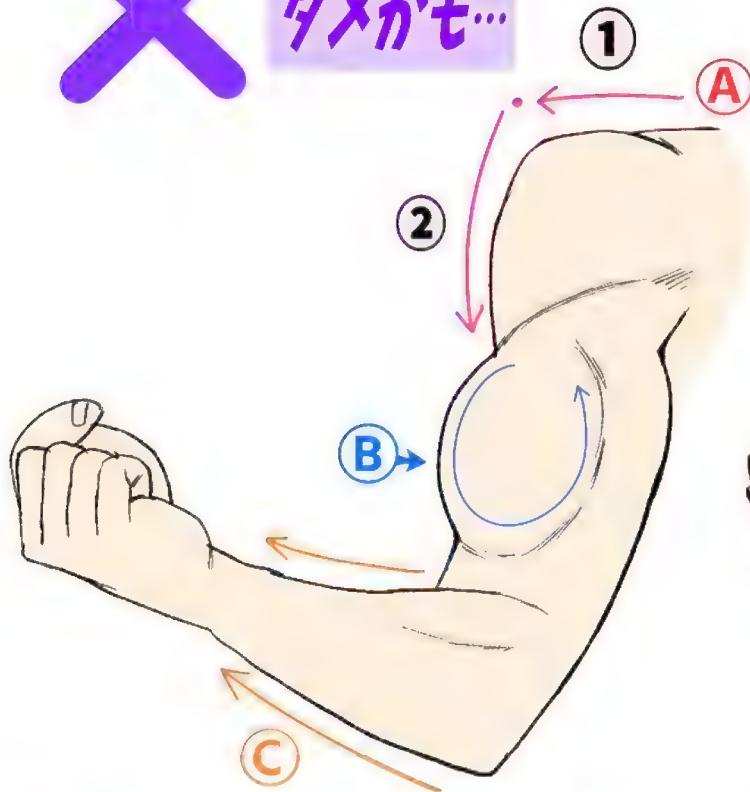
赤い部分は肌の影色を塗ると簡単に立体感が出る！

スニーカーの構造とデザイン方法③





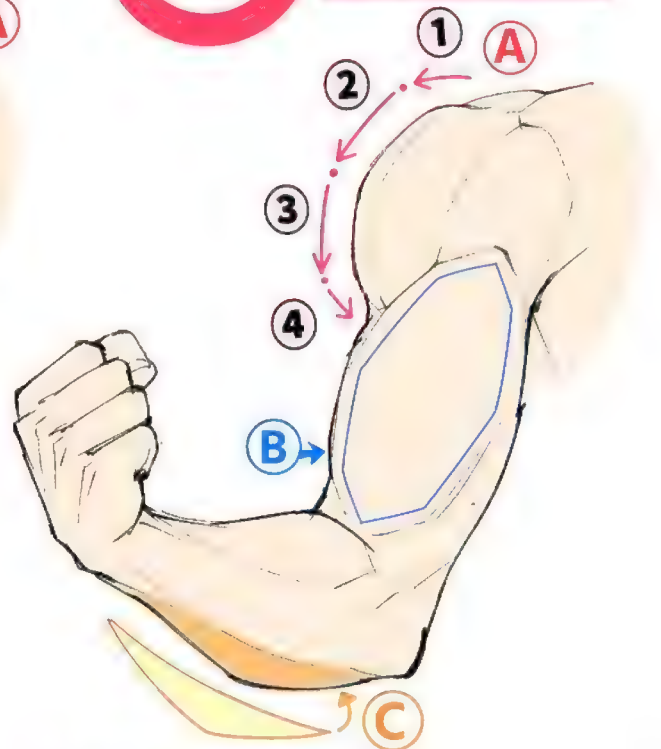
ダメかも...



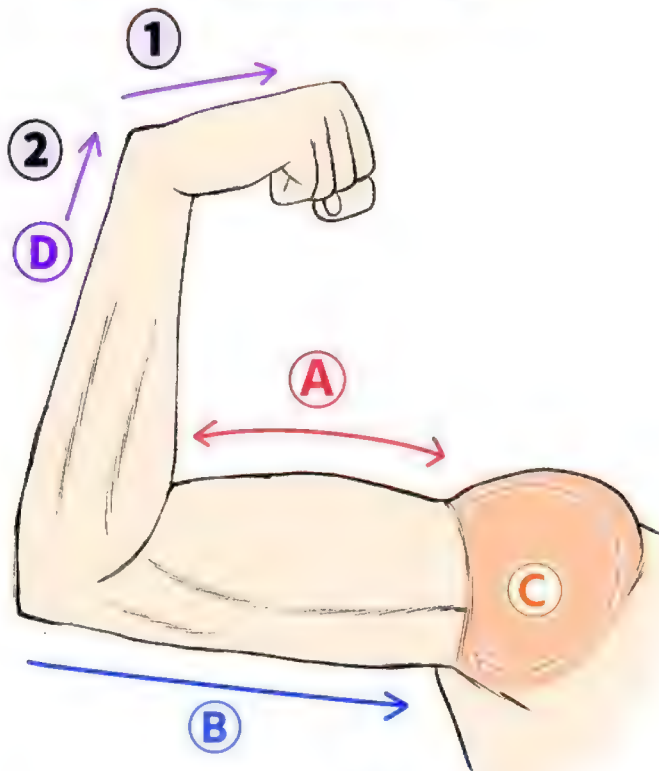
肩ライン①が直角に曲がりすぎかも…
上腕二頭筋②がまん丸過ぎる…
腕ライン③が直線すぎる…



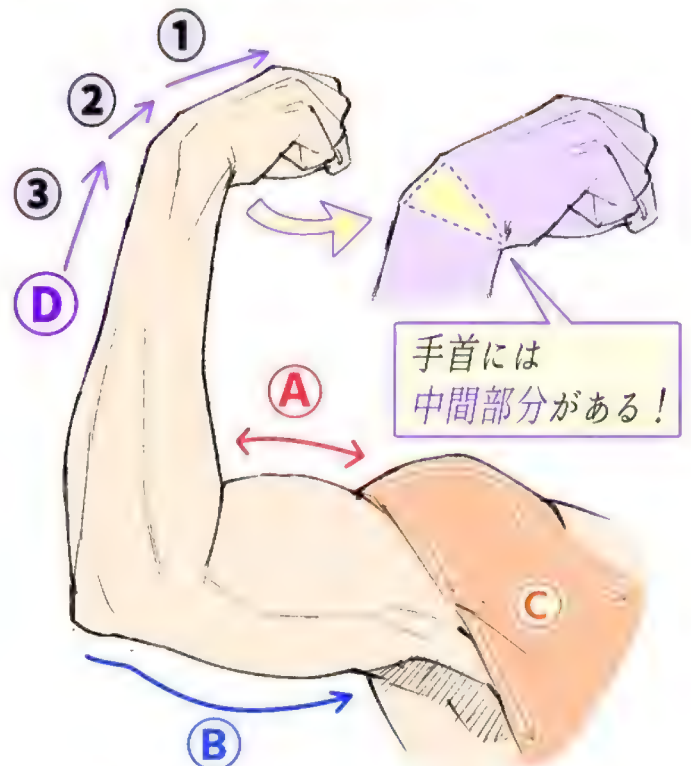
良いかも...



肩ライン①は「4段変化」に描くと自然かも！
二頭筋②は八角形っぽいイメージで！
③部分には三角形の筋肉がある感じ！



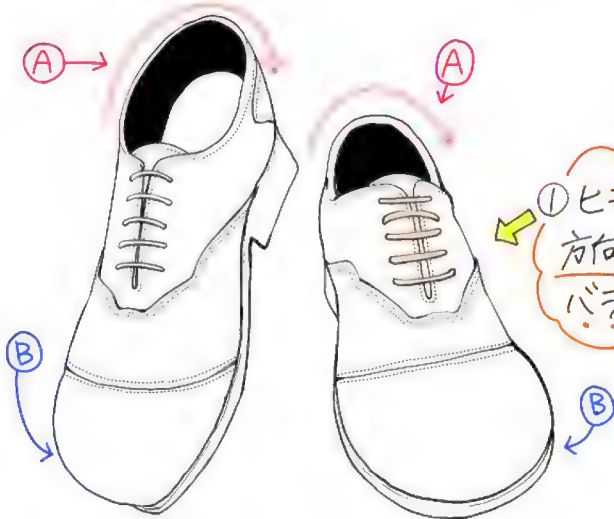
①ラインが長すぎるかも…
腕の下ライン②が直線すぎて筋肉感が弱い…
肩の筋肉③がまん丸過ぎるかも…
手首④が直角に曲がりすぎて不自然かも…



①ラインは筋肉が縮まって短くなる！
②ラインは筋肉が少し盛り上がるように描く！
肩の筋肉③は胸の筋肉とつながっているイメージ！
手首④は「3段変化」で曲がるように描くと自然！

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① ヒモの
方向性が
バラバラ...

- ② クツの入リ口(A)が丸すぎる...
- ③ つま先(B)が大きくふくらみすぎ...



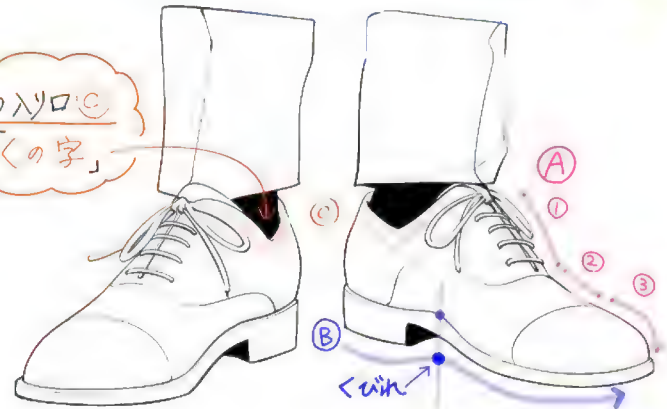
① ヒモは
足の甲の
「丸み」に
合わせる!

- ② 入リ口(A)は両サイドが「くの字」になる!
- ③ つま先(B)は「丸み」より「とんがり」型に!

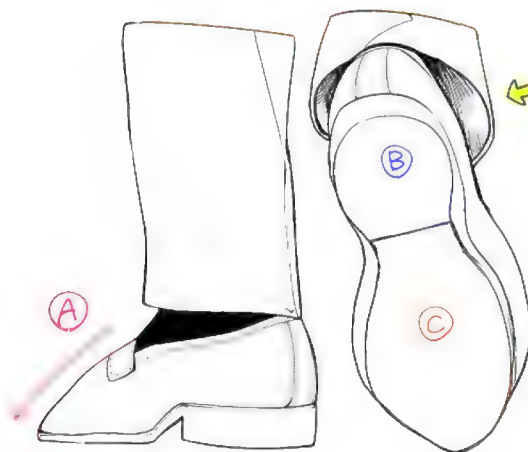


① 足の入リ口(C)
は「くの字」

- ① 足の甲ライン(A)と足の底ライン(B)が
「まっすぐ」すぎる...
- ② 足の入リ口(C)が横に残りかも...

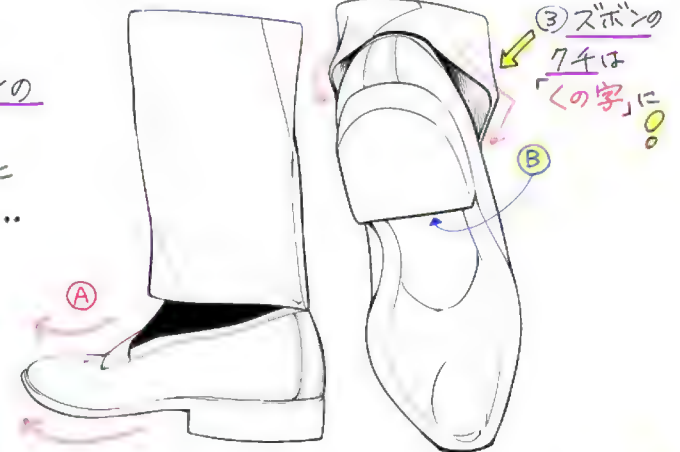


- ② 甲ライン(A)は3段階に分けると良いかも!
- ③ 底ライン(B)は真ん中でくびれるように!



③ ズボンの
クハが
不自然に
丸い...

- ① つま先(A)が下へ落ちすぎかも...
- ② 足のウラ(B)とCの「ソールの高さ」に
立体感の差が無い...



③ ズボンの
クハは
「くの字」に!

- ① つま先(A)は少し上へそるように!
- ② 足のウラの線(B)を太く描くと
「ソールの高さ」がハッキリする!

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① 4本指(A)の指の曲がり方が同じすぎて持ち方が不自然かも...
- ② 腕ライン(B)が高すぎてポーズに違和感がある...
- ③ 肩の高さ(C)が左右で同じすぎるかも...
- ① スマホを持つ手(A)はタテに持ろ。3本指(B)はそれぞれスマホを空けるといふ
- ② スマホを持つ手の方の肩(C)が高くなると自然
- ③ 腕の長さ(D)と(E)が1:1の比率だといいかも



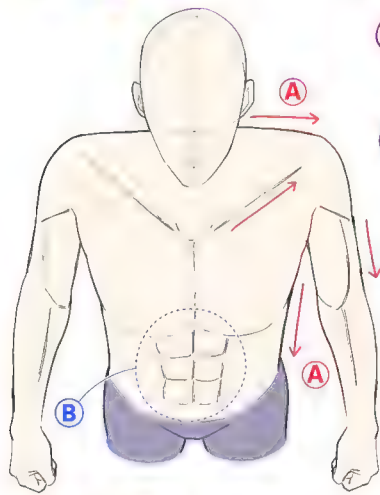
- ① ひじ(A)が前方へ出すぎると(B)も長くなる...
- ② スマホを持つ手は自然にぎりぎりする手よりも○のように支えるように持つのが理想かも
- ① 腕(A)は地面に90度くらいがいいかも
- ② 持つ手(B)は指4本が階段状になるとキレイなデザインに見えるかも



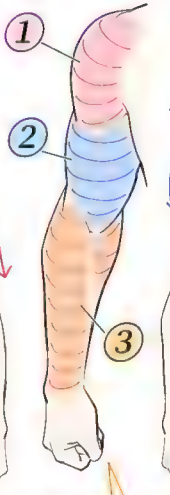
- ① 上・下の(A)の幅にあまり差がないので下アングルの絵に見えない...
- ② 肩(B)が低すぎるとネック背、ほくになるのでポーズがダサくはってしまうかも...
- ① 手の骨(A)は矢印の方へ集まるように
- ② 指はだんだんと角度を変えて青矢印のように指をひらく

✕ (ダメかも..)

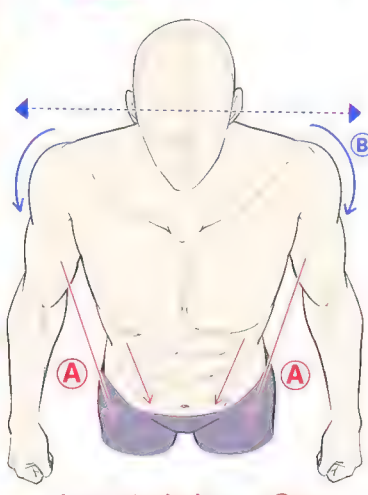
○ (良い!)



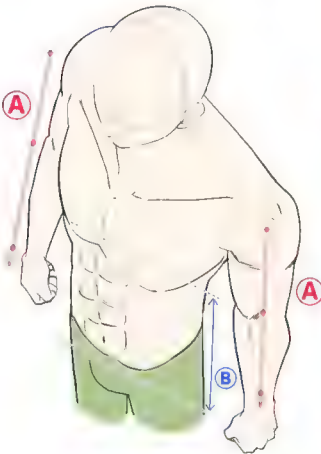
体の線画(A)が直線すぎて
肉体の「柔らかさ」が無い…
腹筋の形(B)が「単調な正方形」で
全てが同じ形すぎる…



腕の筋肉は
3つのブロックに
分けてみる!



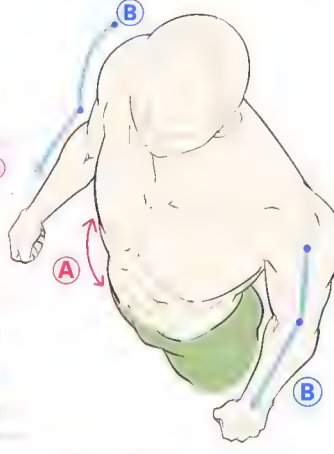
上から見る角度なので(A)みたく
下にに向かって「腰」部分を絞る!
(B)みたく肩幅を広く、肩の筋肉を
グッと突き出すと細マッチョ感が
アップする!



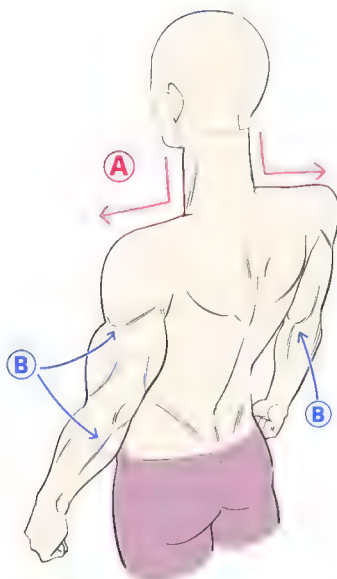
腕の中心軸(A)がまっすぐすぎる…
(※姿勢的に逆に不自然かも…)
腹筋の見える範囲(B)が
長すぎかも…



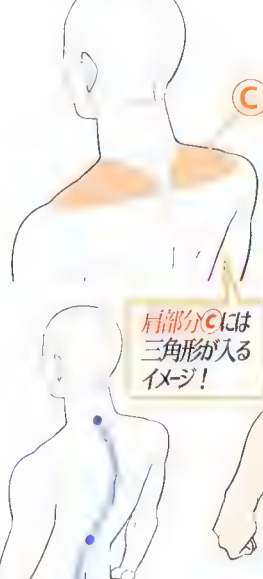
腹筋(A)の「タテ幅」は
角度が上がるほど
「細くせまく」見える!



腹筋部分(A)は上から見下ろす
アングルだと「タテ幅」が短く見える!
腕は自然にしている状態では
少し「くの字(B)」になっている!



首の角度(A)がカクつとすぎ…
筋肉のタッチ(B)が
全体的に太すぎかも…



肩部分(C)には
三角形が入る
イメージ!

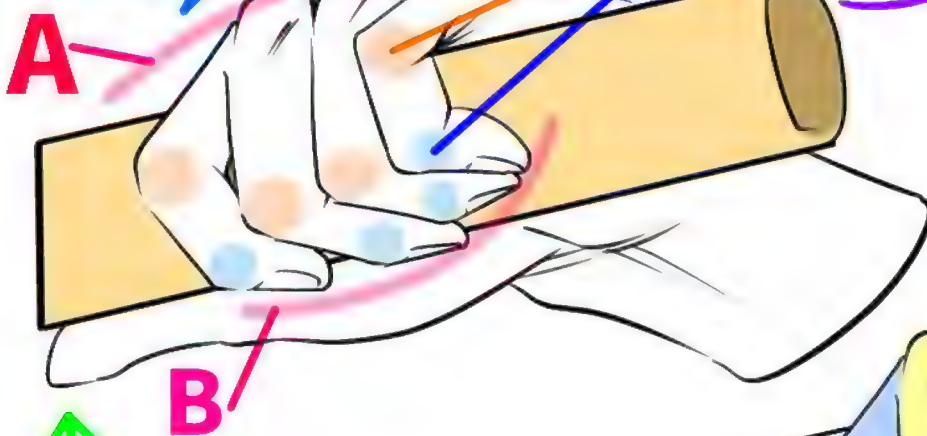


首から肩にかけてのライン(A)は
ナナメ角度になると良いかも!
「背中と腰の筋肉(B)」は
三角形っぽい形にする!

体の軸は「S字」に!

AとBが綺麗な「カーブライン」になるように描くこと

4本の指の「関節」もカーブラインになるようにイメージ！



4つの指の「角度」は同じではない

親指は「つかむもの」を「支えているよう」に描く

「つかむモノ」に隠れている部分の手も想像して描こう！



草履ぞうりの描き方



② 着物の履き物が
ずかづかすると
← この様な
着物のズノを
ふんで
はさんで
しきから!!

① 草履や下駄はスッポリはくものではなく、
かかとが1cmほどハミだしている位が
綺麗は若衆だと言われる!!



③ 足元は
内股に描く方が
つましい印象の
着姿になります。

こんな感じに塗ってみよう!

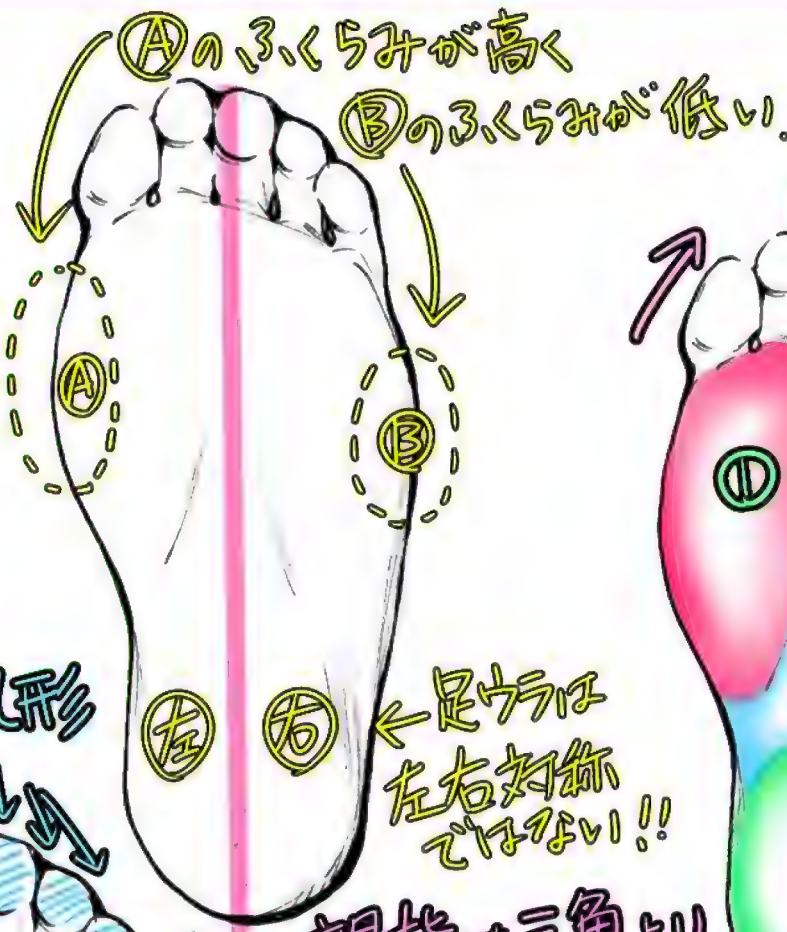
Created by Takuya Yoshimura

肌色の使用色↓



今回の図解はPIXIV BOOTHで販売している
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の
オールワンブラシで「色塗り全部」を作画しています!

足の裏解説



「3ブロック」
にわけると
イメージ
しやすい



指は
内側
へ向か
って
いく
イメージ
!!

三角



丸形



足ウラは
左右対称
ではない!!

親指は三角より
他の4本は丸形より。

男

コブは少し
カーブ



骨感を
シフで描き
こむと男性
らしさがでます!

足の下には
少しスペースを
つくと立体感
がでます!!

女

くろぶした
強調すると
男っぽくなるので
注意!!

全体的に
シフ線を
少なくすると
女性っぽく
なる!!



男のカットより
丸み無くしスマートにシフと
させると女性らしさが出る
(ゴツゴツさせない)

女性

女性の手は
卵の丸み
を意識!!

女性の手は
やわらかい
アジャロを
イメージする。

全体のフォルムの
三角形を
イメージする。



必要
最低限の
「シワ」しか
描かない!

「関節は
なるべく
デコボコ
感を
ひかえめ
に!!」

丸み

指先を三角形に
とがりせる

関節部は
目立たせない

関節部のシワを
描かない

爪は
三角形をイメージ

指先にくっつけ
細くしていくと
女性のシャープさが
でる。

やわらかい
アジャロの
イメージ

男性の手は
“なめらかな岩肌..”
を意識!!

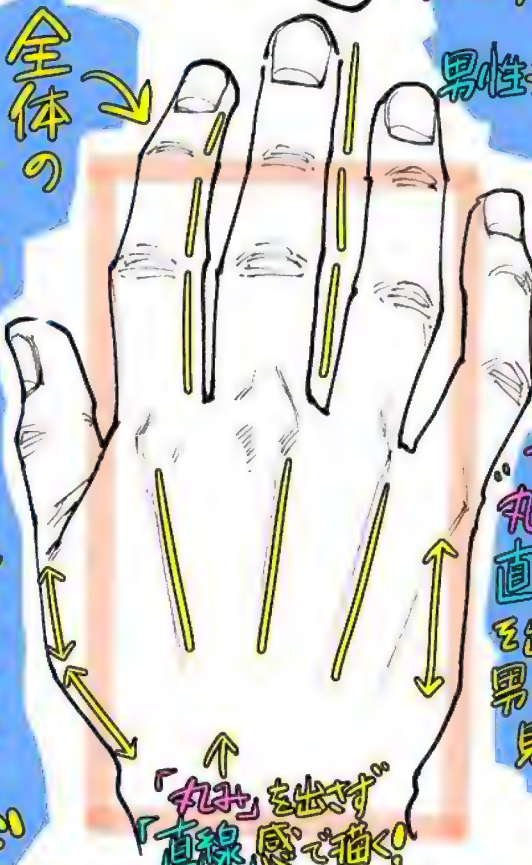
男性

手の
アライン
は太く
中の
タッチを
細く
描くと
立体感
出ます。

手のりんかく
は女性の
手の“丸み”とは
逆に硬さを
意識する。

女性→丸い卵
男性→四角い
“岩..”

全体の
フォルムの
四角形をイメージ



「岩の
イメージ
なので、
女性の
丸みに比べ
直線っぽさ
を出す
男らしい手
に見えます!

「丸み」を出さず
「直線」感で描く!



指先を
平たにする。

関節部を
目立た
せる。

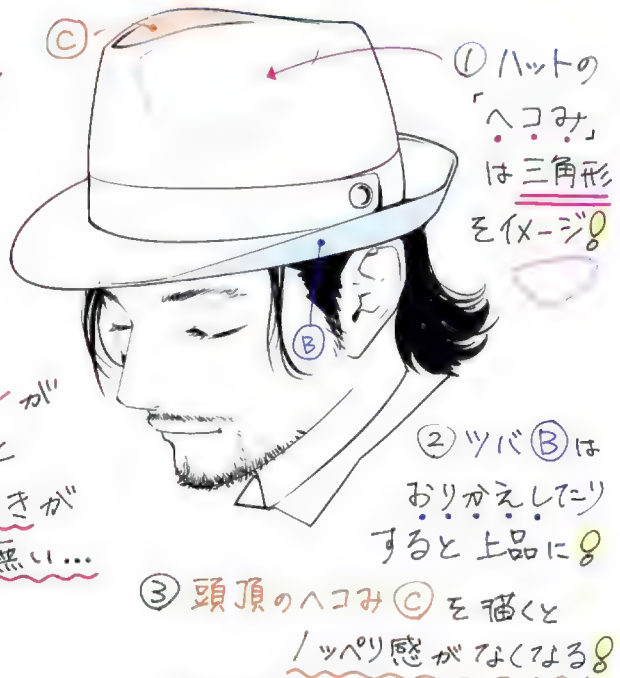
爪をスウェー
アの
の形にする

指先は細めない
ドテツとした
イメージで!!



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



オオカミっぽい色塗り

※この色塗り講座は「リアルな狼の毛色」を再現しているわけではありません



暖色系のオオカミ



寒色系のオオカミ



※「リアルなオオカミ」ではなく絵的にデフォルメしています。「オオカミっぽい」狼のイラスト講座という感じでお願いします。

蹴りだす足の描き方③

「前に出る足」

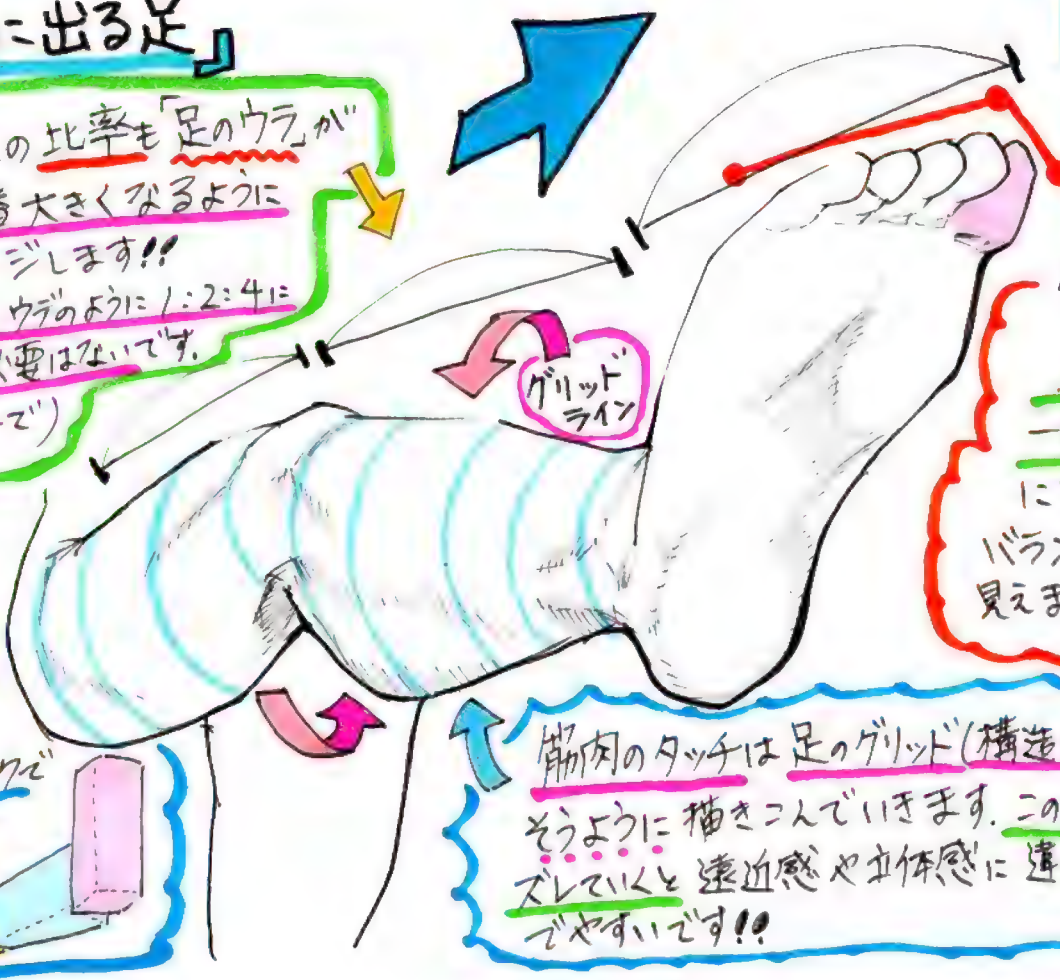
※足の比率も「足のウラ」が
一番大きくなるように
イメージします!!
必ずしもウラのように1:2:4に
こだわる必要はないです。
(お好みで)

「指の形は
親指だけ
少しちがう
ので注意!!」

人指し指が
一番高くなるよう
に指を描くと
バランスがキレイに
見えます。(お好み)

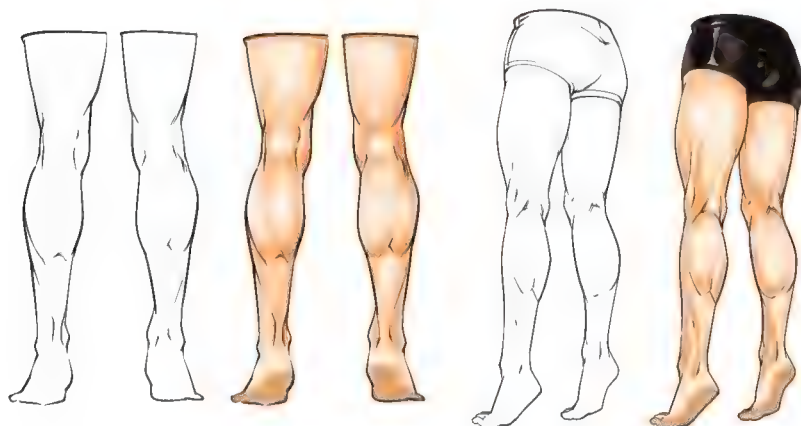
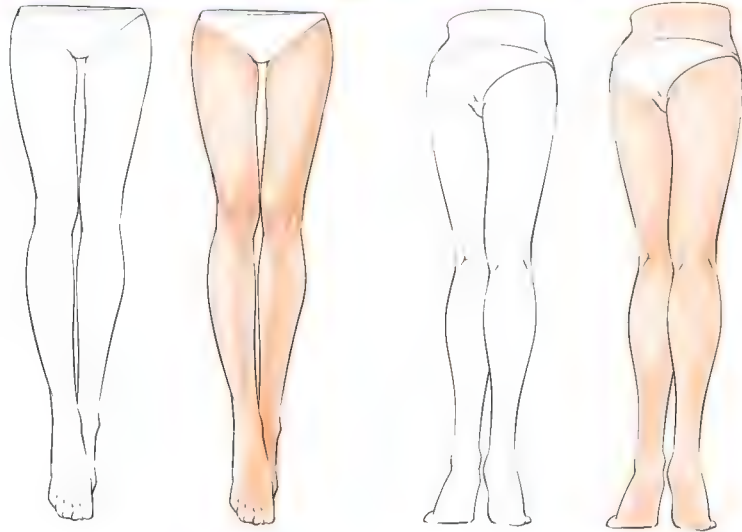
足を「ロック」
考えると
good!!

筋肉のタッチは足のグリッド(構造線)に
そうように描きこんでいきます。このグリッドから
ズレていくと遠近感や立体感に違和感が
でやすいです!!



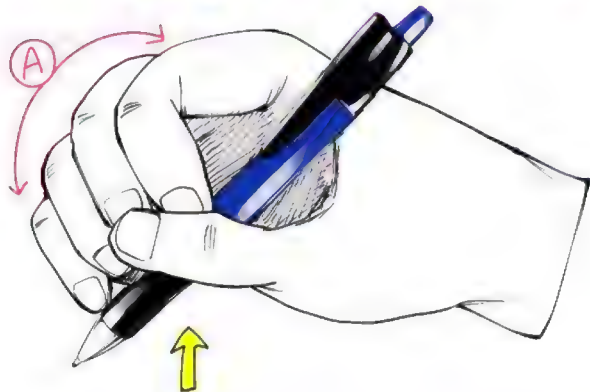
《足の模写練習パターン表》

※FANBOX支援者の方は
ご自由にとレース・模写練習に
お使いください。



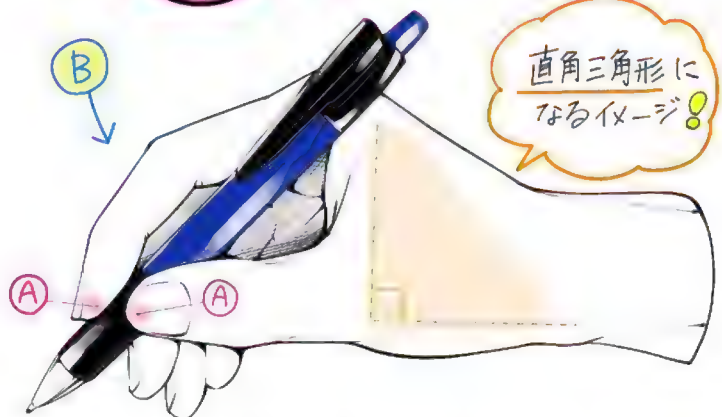
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① どの指が「ペンを支えているのか?」が分からない...

② Aの4本指が均等に見えすぎている...



① 親指と人指し指の「先っぽA」がペン本体をつかむ!

② ペンより上に出るのは「人指し指」だけ!

Bのように!



① Aの親指をペンに巻きつけすぎ...

② Bだと「指つかみ」が横方向すぎる...

③ 人指し〜小指の見え方が「同じ角度・同じ広さ」すぎる...



① 全ての指がペンの1点Aへ向かうように指を描く!

② Bみたく「指の面積」は小指にいくほど小さくなっていく!



② 指ラインBがまっすぐすぎる...

③ ペンは「5本指で持つ」のではなく、「人指し」と「中指」でハサんで「親指」で支えている!

重要ポイント!



① A部分を暗くすることでペンをつかむ手の「奥行き感」がアップ!

② 中指から下の指がペンの下に入りこむように!

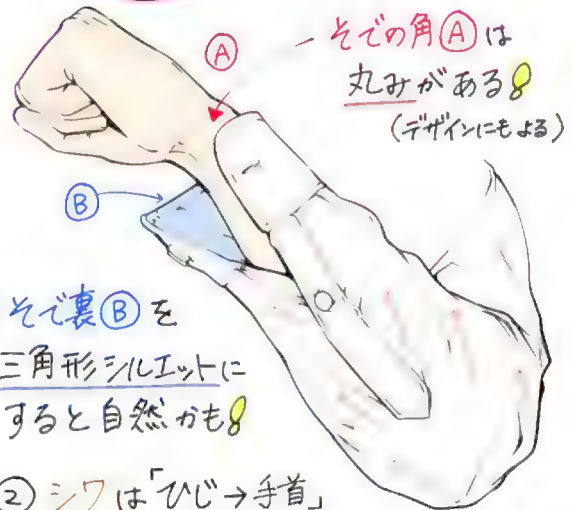
※ Bのように「この3本指は少しずつ角度を変えよう!」

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① そでAの角が直角すぎるかも...
- ② シワの方向性がバラバラすぎて統一性が無い...

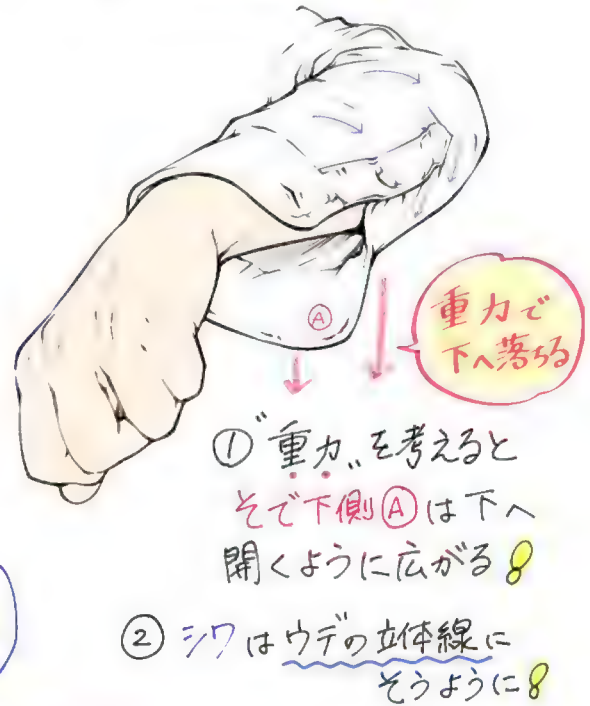


- ① そで裏Bを三角形シルエットにすると自然かも
- ② シワは「ひじ→手首」へ向かうようなタテ方向に合わせるとシャツ感が綺麗になる

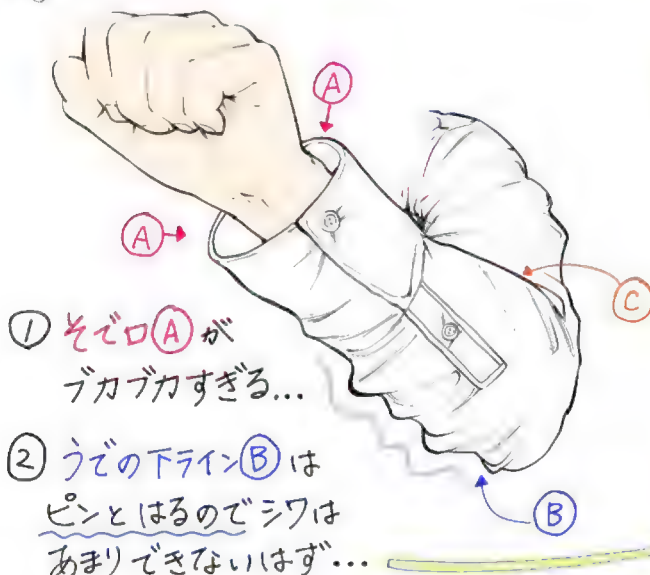


- ① そでAの「開き」がせまいかも...
- ② シワBが不自然かも... (全体的に)

※ 左図のようにウデの立体線に合わせてシワを考えるとよいかも



- ① 重力を考えるとそで下側Aは下へ開くように広がる
- ② シワはウデの立体線にそうように



- ① そで口Aがブカブカすぎる...
- ② うでの下ラインBはピンとはるのでシワはあまりできないはず...



- ① そで口Aは少し「V字」になるイメージ
- ② ちぢむ側 → シワが増える(大きく)
ピンとはる側 → シワが少なくなる(小さく)

- ③ 逆にCの上ラインは縮むのでシワがしやすいかも

- ③ そでの重なりCは「S字」にするとシワの立体感マップ

男子メガネ 4解説



ピンクの長方形
の中にメガネを
入れるように描く。

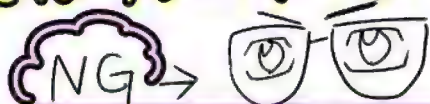
この長方形の
パースに合うように
フレームを描くと
顔にフィットした
自然なメガネに!!

この
ピンクのスペース
は目の上に
つくると
マヌケになるので
注意!!



レンズの中心に目をおかず、下半分にピンクの
スペースをつくることで
肌とメガネの距離感が
しっかり出ます!!

※ レンズの中に目を全部入れようとしない事!!
ナナメアングルではフレームで目が少し隠れる方が
自然です!!



→ 立体感や奥行きが
なくなります!!

帯の高さは
胸のトップあたり。

※胸の下に隠れた
帯の紐を太く
なすことで
バランスが悪くなる!!

※胸のトップ
あたり

帯揚げは
帯の中に隠して
しなくてよい
(お好みで
着付けの流派
によってバラバラ)

えりの後ろのスペース
(着物の絶対領域)は
こぶし1つ〜首1つ分空けると
美しい首元に見えます!!

後ろ半分のえりには
20°くらいの角度を
後ろに下げるこ
バランス的に
綺麗です!!

えりのシワの
本数は
最小限に
します!!

※シワが
多すぎると
着物がヨレヨレ
に見えるので
注意!!

おぼしりの長さは?
「基本8cmほど」

もしくは
「本人の指の長さくらい」
指の長さや身長は
比例するので、身長に合わせて
おぼしりの長さを
変える人もいます。

「すそ」の
長さは?

(TPOや体型
によって変わります)

基本くるぶしが
少し隠れる位。

又は、スリッパ
足の甲に触れる位。

かかととは1cmほど
はき物からハミだすのが
美しい草履のはき方

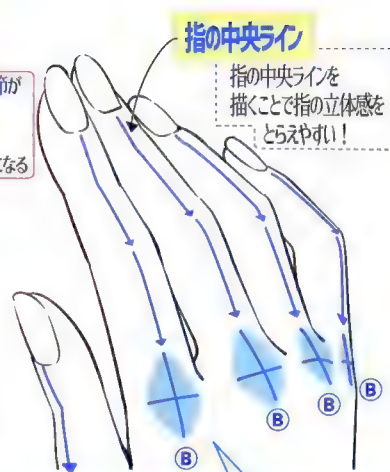
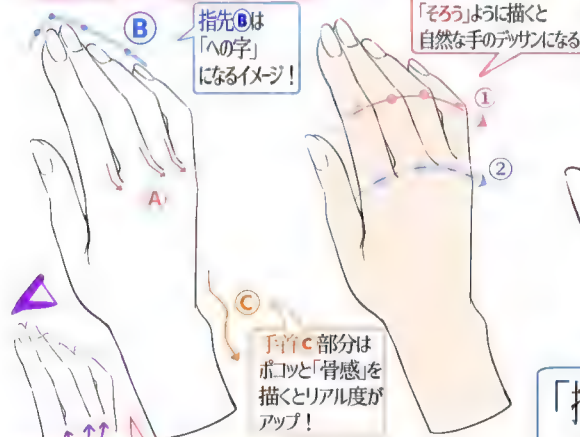
※お尻を隠す。
イラストに写る時は自分の好みで!!

横アングルの
ポーズでは
体の中に軸を
くの字に
すると美しい
着姿で描けます。



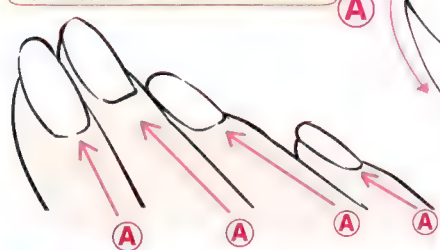
女性らしい手と手の描き方

【線画ツメの描き方】



「指の中央ライン」と「こぶしの骨Bの真ん中」が真つぐそろうように描くとデザインが綺麗に!

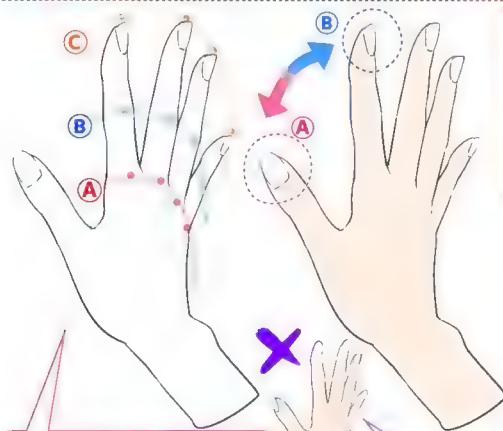
指の付け根線Aは「くの字」に折れるように描くと自然かも!
△みたく、線をピタッと止めるよりも手の立体感がアップするかも!



「指の角度A」は小指にいくほど「寝かせていく」ように描くとデザインが綺麗かも!

- ①爪と指の境界部分Aは2段にわけるといいかも!
- ②Bラインは爪と皮ふのラインがくっつかないように注意!
- ③ツメの中央線Cと指の中央線は合わせること!

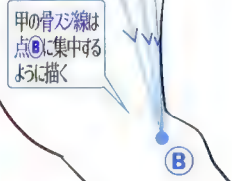
指の開く角度Cは人差し指→小指に向かってゆっくりと角度が変化していくように描くと自然!



指根元A・指中B・指先Cはどれも綺麗な「カーブ」の線上に配置するように描くと「手のデザイン」が美しく見える!

「ツメの見える角度」は親指Aとその他4本指Bとは違うので注意する!

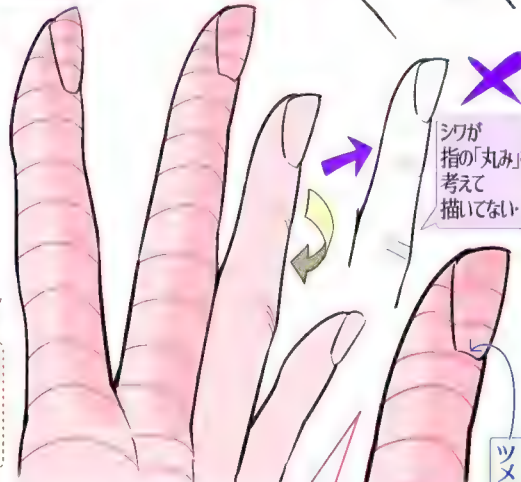
女性の親指はAみたく「丸っこい三角形」をイメージするといいかも



【男の手っぽくなる理由】

- ①指に「関節シワA」を描きすぎている
- ②指先の形Bが平坦で四角すぎる
- ③手の甲に「骨バシC」を描きすぎている

指の構造線 ※指の丸みや立体感を線で表したものの



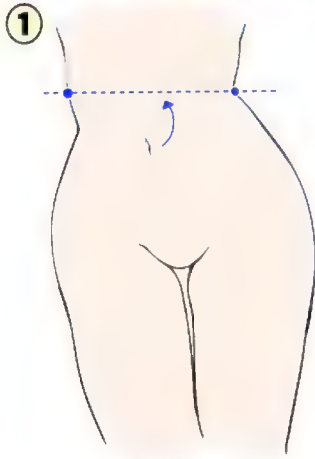
シワが指の「丸み」を考えて描いてない...

指の構造には「丸み」があるのでシワやツメのラインは「構造線に沿って描く」と自然なデザインに見える!

ツメの横ライン

スカートの描き方手順

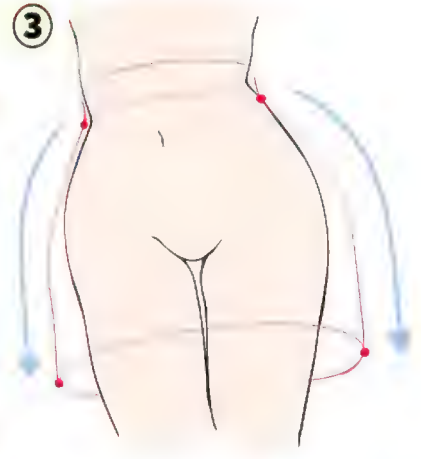
作画に使用したペンはBOOTHで販売中の「吉村拓也のしつとりペン」です。
 私個人のオリジナルペンで作画には必ず愛用している描き味のE-ス級の1本です！



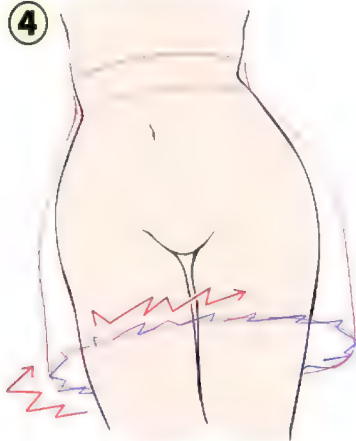
スカートの高さは「ヘソの少し上」
 辺りから描くといいかも。
 ※腰のくびれ部分にスカートの
 ベルトがくるイメージ。



スカートの「ベルト部分」と
 「すその高さ」の位置を決めて
 下書きを描く。
 ※すそラインは「だ円形」に描く。



「ベルト」と「すそライン」を線でつないで
 スカートの下書き(アタリ)を描く。
 ※この下書きがそのまま「絵の骨組み」に
 なるのでスカートの形を丁寧に描くこと！



ここからが「細かい下書き」のスタート！
 工程②で描いた「すそライン」に
 合わせて、太ももを1周するように
 スカートの「ジグザグ線」を描く。



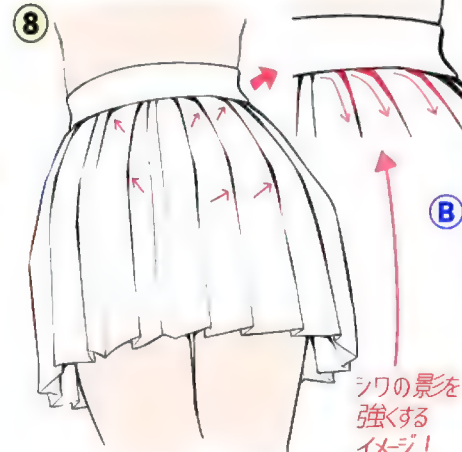
ジグザグ線の「角」とベルトラインを
 つなぐようにスカートの「タテしわ」を描く。
 ※この「タテしわ」はB部分の点に向かって
 線が集まっていくように描く！



スカートの裏面にも「タテしわ」を描く。
 ※Aのひらひらの部分にも
 「小さな三角の裏面」が
 見えるので忘れずに描くこと！



ペン入れをするとこんな感じ！
 りんかく線は「しっかりと太く」
 中のシワタッチは「細め」に描くと
 絵の立体感がアップします！
 (※線の強弱を意識することが大切)



さらに立体感を出したい時は
 矢印部分の「みぞを太く整える」と
 ひらひらの「重なっている感じ」が
 出てヒダの立体感がアップします！



線画の完成！
 ※お尻が1番張っているB部分で
 スカートのりんかく線が
 「くの字」に曲がるように描くと
 スカートの形が綺麗に見える！

【お尻の塗り方】「オリジナル線画素材と完成手本」

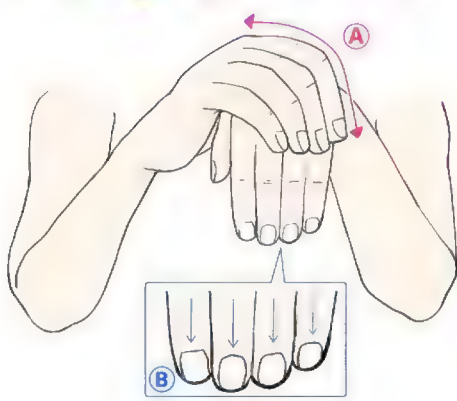
※支援者様は練習目的であれば、コピー・トレースご自由にお使いください。



「私の色塗り完成図」はこちら



✕ (ダメかも..)

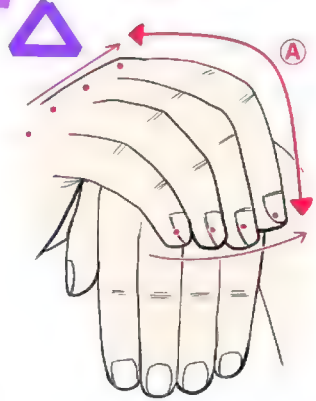
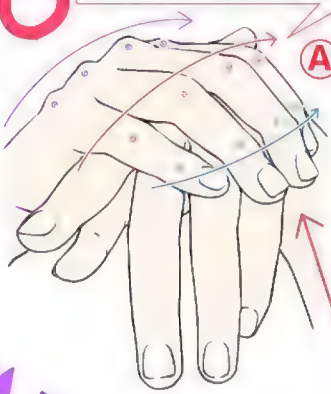


人差し指を①みたいに1番長く描くと
手のバランスが不自然かも…
(※中指が1番長い方が自然にみえる)

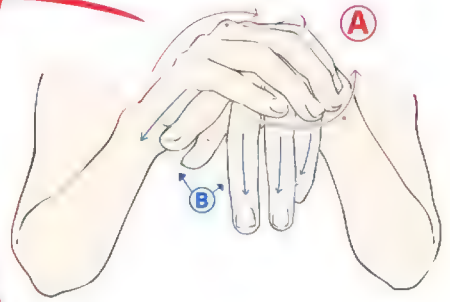
この手のポーズでは②みた
く指を全部そろって真下方向へ描くと
あまり見栄えが良くないかも…



4本指の関節がそれぞれ
カーブラインの線上に合わせるとよいかも！

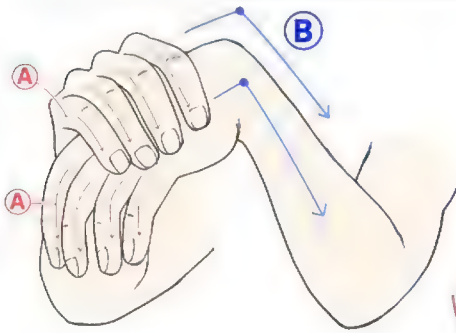


○ (良い!)



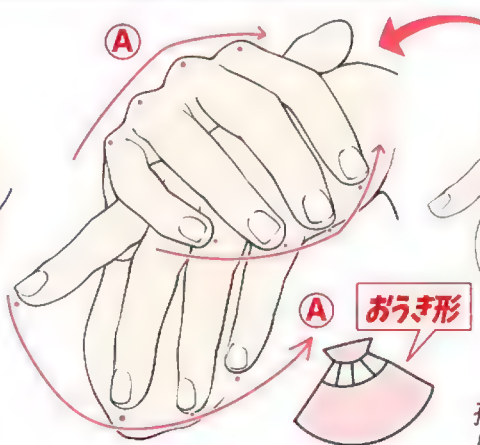
①みたく指の関節は綺麗なカーブの線に
そろえて描くとデッサンが良くなるかも！
また「指先も指の根元の骨」も中指が
1番長く突き出ている！

②みたく人差し指を「1本だけ浮かせたり」
小指にいくほど「内側へ入る」ように
描くと自然なポーズに近づくかも！

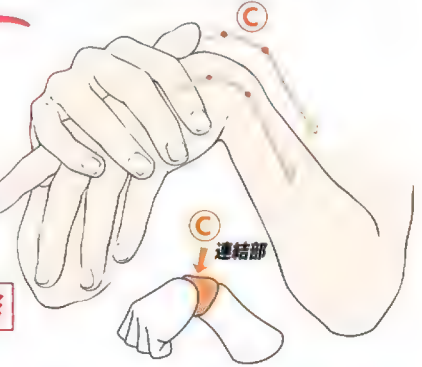


指の曲がる角度①が4本とも同じすぎると
絵がノッペリしてしまう…
※「指は1本1本違う動き方をする」という
意識で自分の手を観察してみるといいかも！

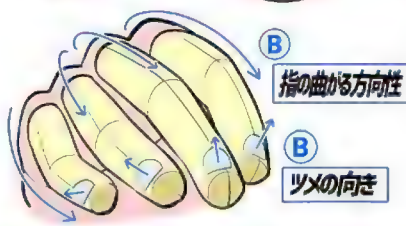
手首の関節部分②がいきなり90度にカクつと
折れ曲がりすぎて不自然に見えるかも…



おうぎ形



指を描くときの基本は指先や関節①が
「おうぎ形のカーブライン」になること！



指の曲がる方向性

ツメの向き

手には「丸み」があるので②みた
く「指やツメの向き」が同じではない！

手首には手と腕をつなげる「連結部③」が
あるイメージで描くと自然かも！



横アングルの際は①みたいに
指を下へ曲げて描くと不自然になる…
(※○の例みたく指を曲げ過ぎずに
手を組むのがポイント！)

手の甲の骨スジ④が
平行すぎると不自然かも…



骨スジは○の例みたく
「1点に集中する」ように
描くと綺麗な手に見える！



五角形

指先

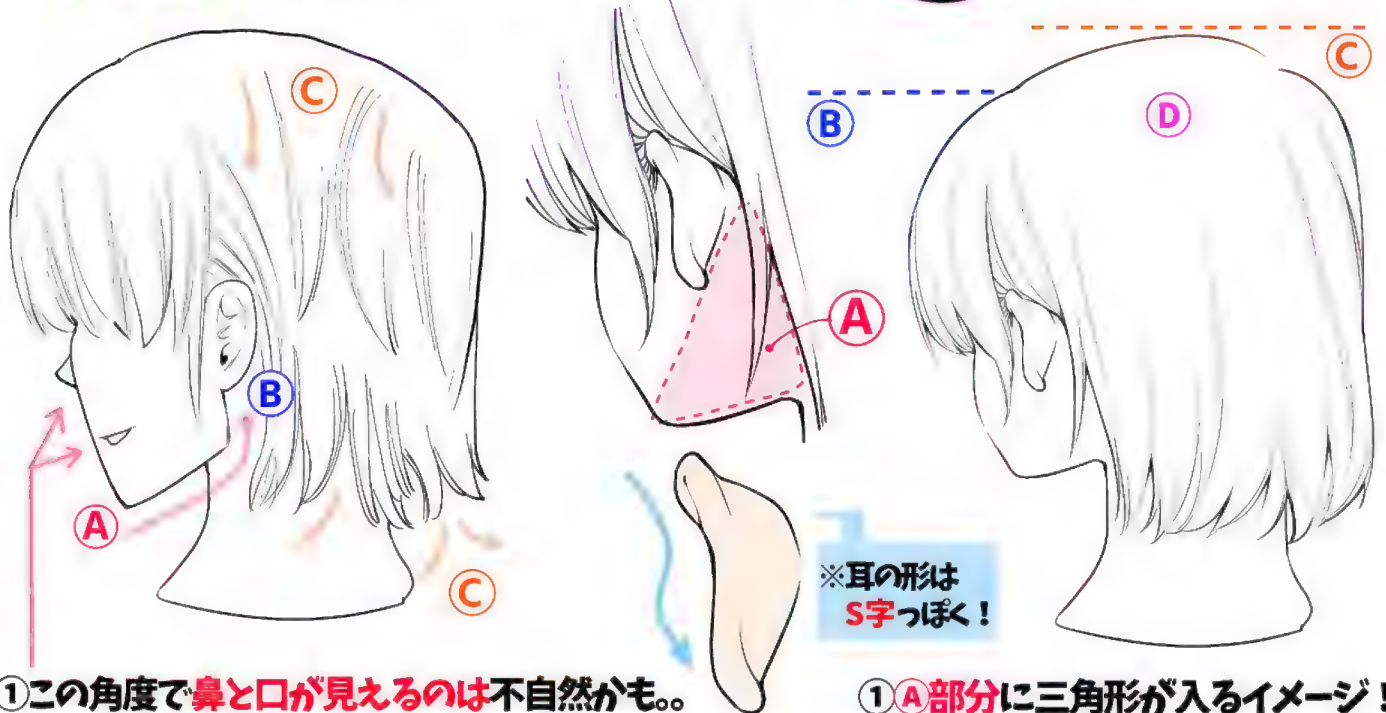
付け根の骨

この手のポーズでは手の甲④は「五角形」に
なるように描くと手の形が綺麗に見える！
(※中指の付け根部分が高くなるのがポイント！)

⑤みたく「指先と付け根の骨」を
同じようなカーブラインにそろえると
デッサンが綺麗に見える！

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



①この角度で鼻と口が見えるのは不自然かも。。

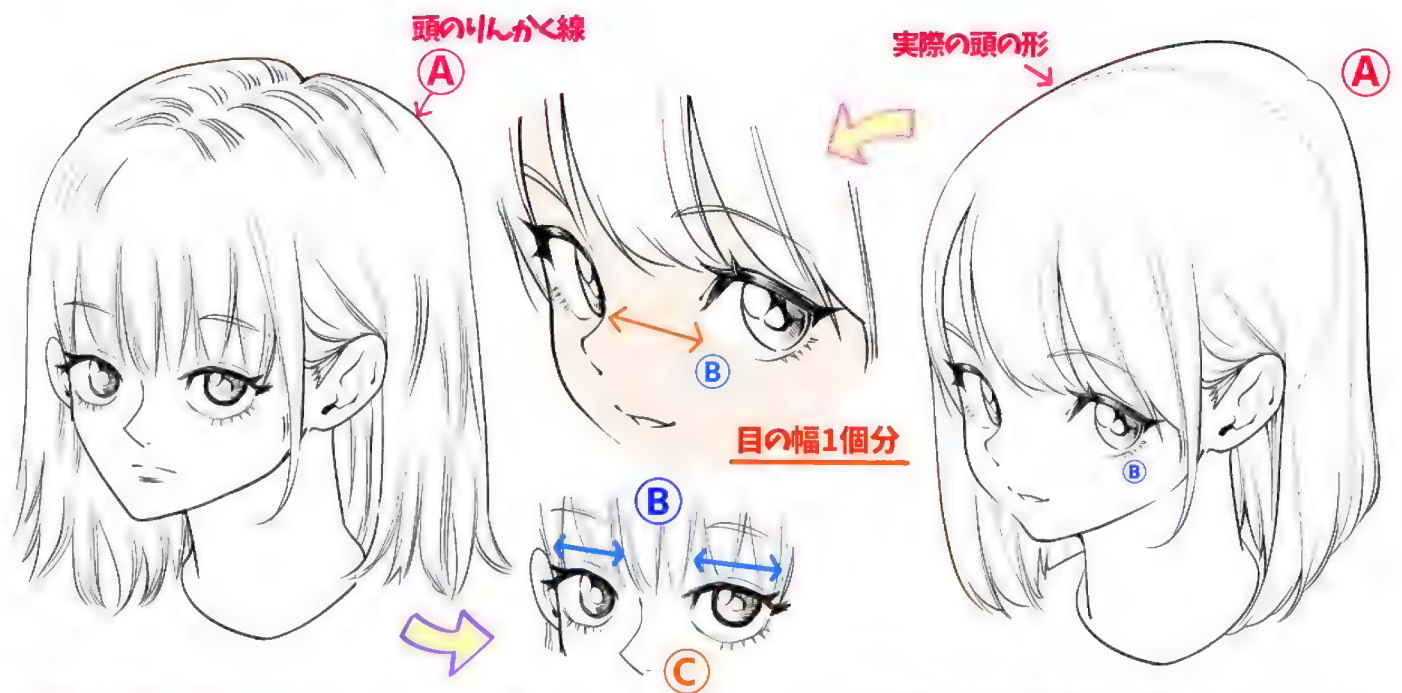
①A部分に三角形が入るイメージ!

②アゴ(A)から耳(B)までも線でつなげると顔がカクカクして固い絵になってしまう。。

②前頭部(B)より後頭部(C)の方が「高い位置」になるといいかも!

③髪のタッチ(C)が方向性バラバラすぎる。。

③髪タッチは上部(D)にはあまり描かない!



①髪の線画が多すぎてバサバサに見える。。
(※髪のタッチは頭の輪郭線(A)より細くしよう!)

①後頭部(A)は「実際の頭の形」よりも少し盛り上げると綺麗なシルエットに!

②左右の「目の幅(B)」が同じすぎると不自然。。

②手前の目(B)と鼻の「間隔」は「目の幅1個分」のスキマを作ると顔のバランスが良くみえるかも!

③鼻頭(C)がとがりすぎると女の子っぽくないかも。。

ココだけ注意すれば
下手に見えない美少女顔

髪は顔の印象の
70%を
決定づけるらしい。

前髪を下ろす → 若く
前髪がない → 大人っぽい

直線的な顔のりんかくより
プニッと感のあるりんかく
の方が **キュート!!**
(ほっぺたを少し外側へ
ふくらみをつけて
描く感じ。)

← **トップ**
頭頂部を
気持ち
盛り上げて
(ボリュームを
つける)
描くと
美女感
が増す
かも。

後頭部の
"厚み"を多少
オーバーめに
ふんわりと大きく
描くと **キュートさ**
が **アップ**する!!

(この角度の)
ナメからの
見える瞳は
瞳と鼻筋
の間に
スキマを
つくらない
方が自然
に見える。

髪もただ線を引くのではなくて
リボンのような **立体感**をイメージして描くと
美少女の美しさが際立つ **アクセント**に!!

毛ツツとしたヘア感が
板群に可愛いハズ...

スカートの塗り方手順

※影の形や塗り方は「光の当たり方」によって変わるのでこの講座の解説も「1つの基本技法」としてお考え下さい。



ベースの色(1色目)は明るすぎず、暗すぎない明度の色を最初に全体に塗るといいかも。

スカートを3ブロックに分けて考え、2番目のブロック②に「2色目の影」を塗ると全体の立体感がアップする！

「スカートの裏面とひらひらの裏面」に濃い影色をぬり重ねる。
※特に「ひらひらの裏面」はぬり忘れることが多いので注意！！



スカートの下半分に④のような「三角形の影」を追加する！
※この影はスカートのヒダによってできる影。

ハッキリしていた「色の境目」をぼかし用ブラシでボンヤリとなじませる。
スカート生地「滑らかさ」がアップする！

3色目の一番濃い色を⑥のようにスカートの両サイドに重ねるように塗る。
中央部が明るくなり立体感がアップ！



手順⑥で塗った3色目の影を同じようにボカす！

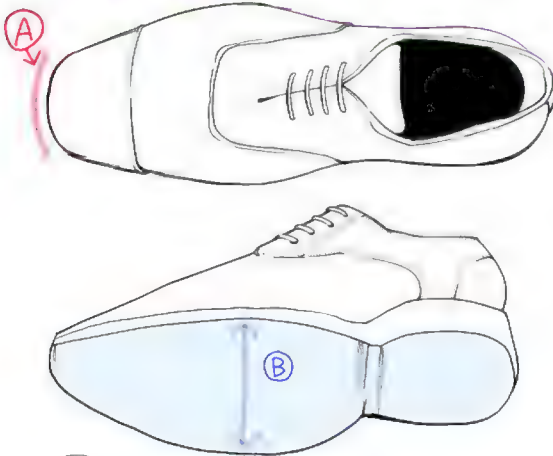
※吉村拓也の自作クリスタブラシをBOOTHショップで販売してます！

仕上げとして「かなり明るい青色」でスカートの両端部分やスカートのヒダの稜線に「反射光」をプラスすると綺麗に見える！

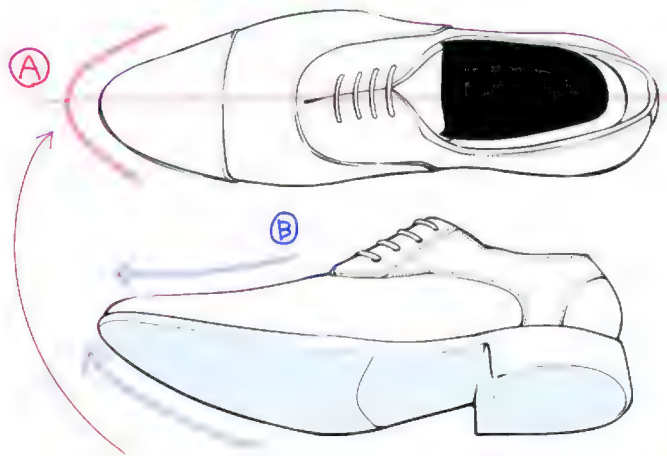
太ももに「スカートの影」を塗る。
この影はスカートのギザギザ感を意識して塗るとリアル度がアップする！

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① つま先(A)が平にすぎる...
- ② 足ウラ(B)が広すぎる...



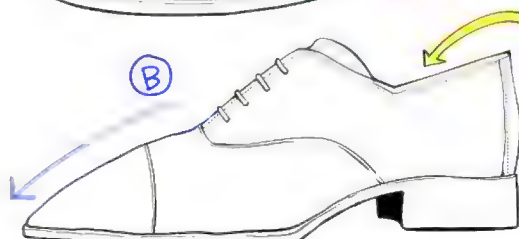
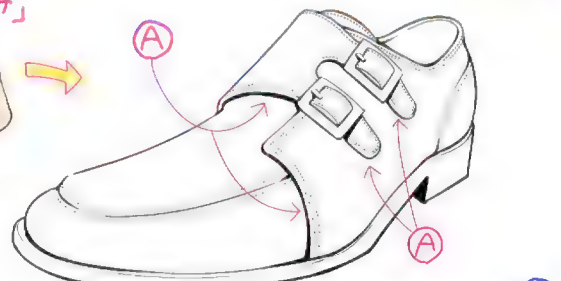
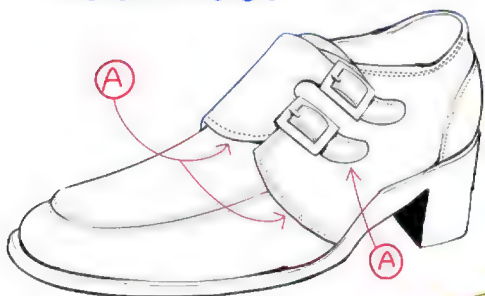
- ① 中心軸(A)をひくと、左右対称ではない!
- ② つま先(B)へは「上向きの流れ」になる!



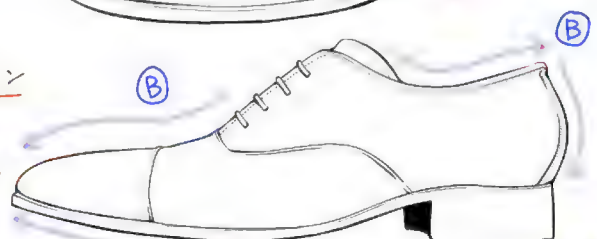
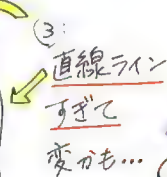
- ① 正面アングルのつま先(A)が下方向へとがらせすぎ...
- ② 中心軸(B)をひいたとき、左右対称すぎると逆に不自然かも...



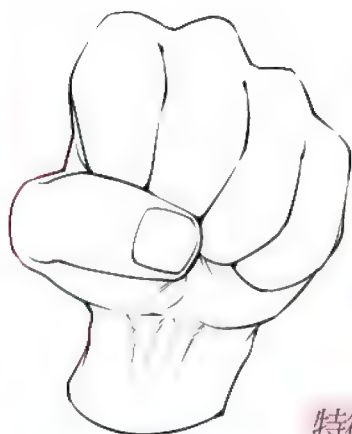
- ① つま先(A)は上方向へカーブするように!
- ② 中心軸(B)をひくと、甲の外側(C)が少しだけ広くなる!



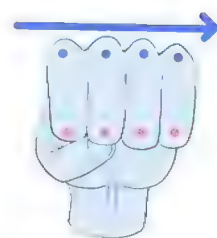
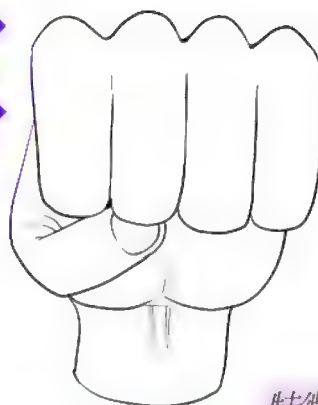
- ① A部分のラインが足の丸みに合っていない...
- ② つま先ライン(B)が下へ落ちすぎてくつのシルエットがおかしい...



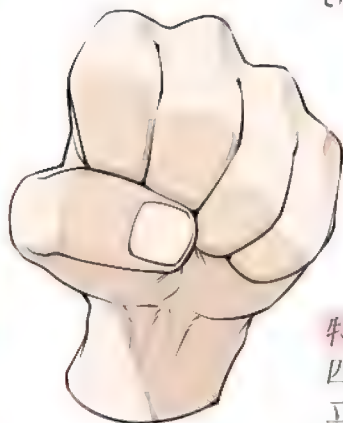
- ① くつのライン(A)が足の丸みに合っている!
- ② くつのりんかくは直線をつかわず、Bのようにカーブラインで全体を作る!



特徴→4本指の関節が
それぞれカーブ線上に並んでいる!



特徴→関節の並びが
直線上すぎてノッパルてる



特徴→指1本1本が
四角のブロックに見立てて塗ると
立体感がアップするかも!!



特徴→ただイメージだけで
風船のように塗ってしまっているの
でリアルさにかけるかも。。

柔らかな
手の描き方

② 足を描く時は“指”は忘れて、くつ下を描くイメージ

※ 足は特にシルエットが大事なので
細かな指は一旦忘れて
シルエットを重複した方が
特徴をとらえやすいかもです。



足の甲は
真すじより
3.くらみをつける
リアルに。(多少)



特にこの
角度の足は
シルエットが
大事!!

①かかと
②足の甲
③指の
3ブロックに
分けると
描きやすいかも。

指のつけ根も
扇形



手と同じ
扇形を
イメージ



描くイメージ

くつ下 → シリット
→ 太い指をかく。

よくある
女性の立ち姿での
足元を描く時の

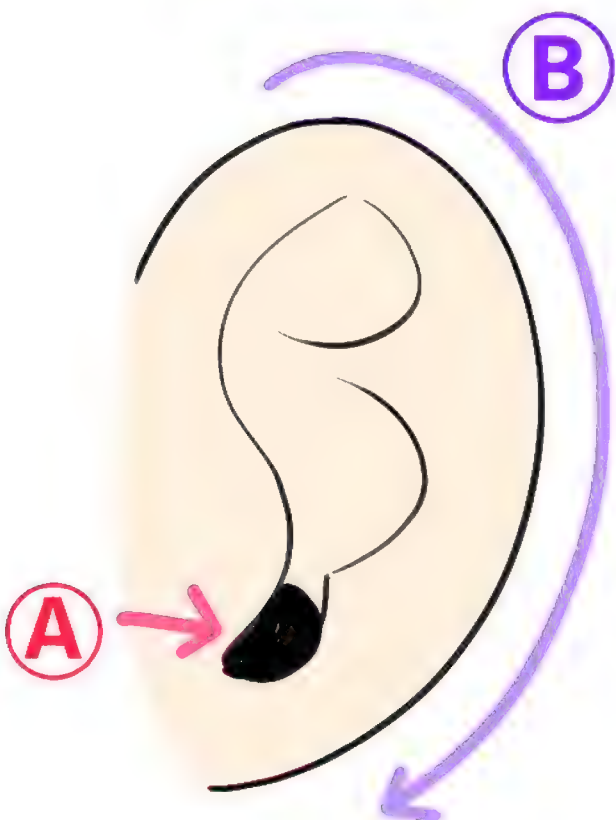
ワンポイント



このように
ハキッと
足をねかせて
描くよりも

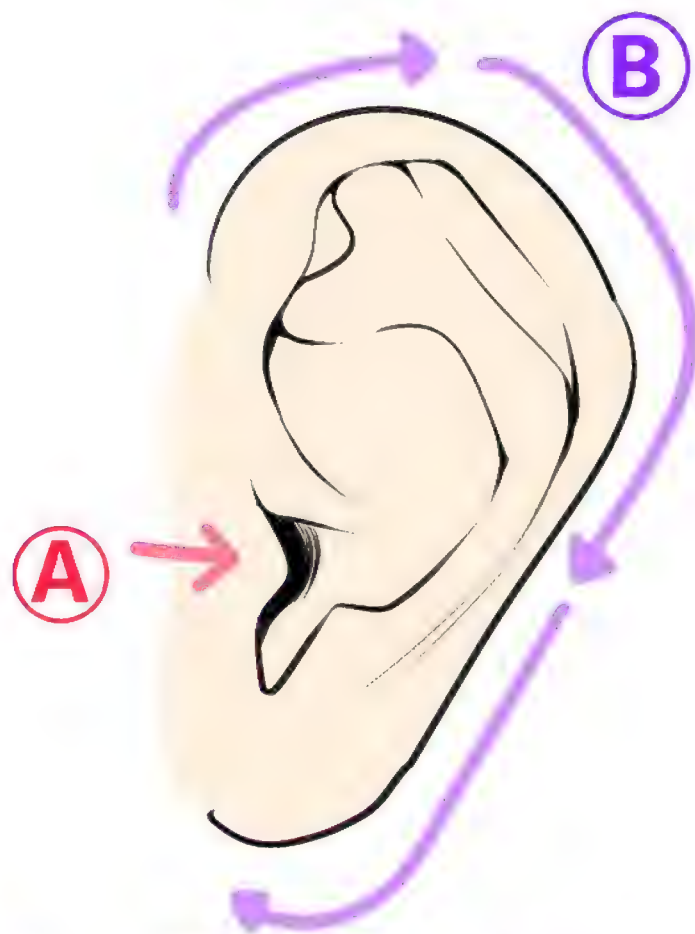


“つま先立ち”の様に
オーバーに描いた方が
スラッといた
美脚に見えやすい
かもしれません。



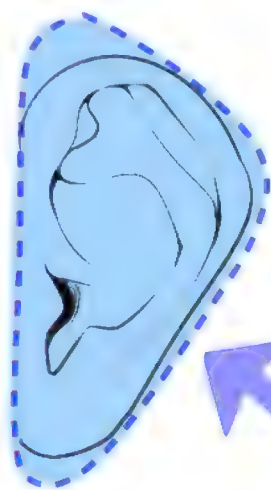
耳の穴の位置①が
下すぎるかも…
ear hole are too low

りなか線②に
角が無さすぎる…
the outer line of the ear is too round



耳の穴①は×よりも
少し上部分にある
ear hole is a little above

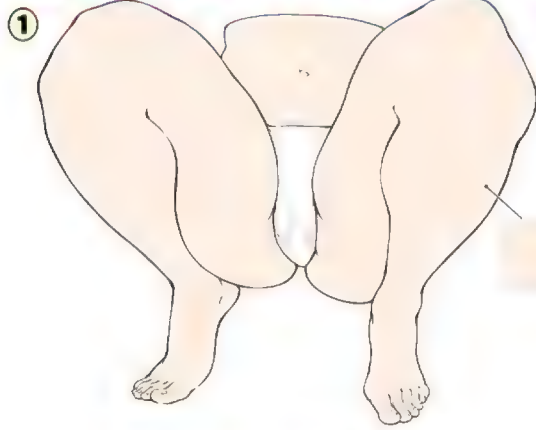
りなか線②は丸みのある
三角形がいいかも！
the outline may be a rounded triangle



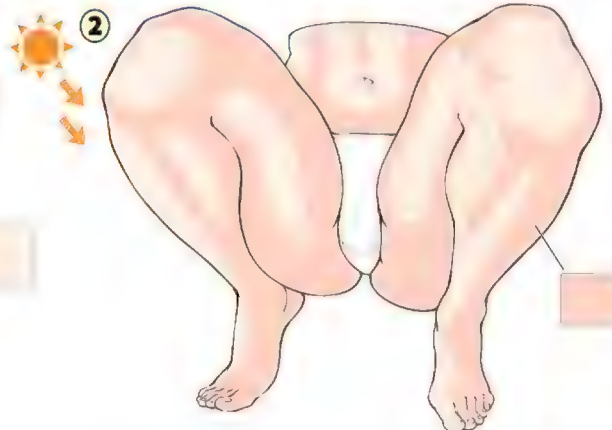
開脚ポーズの肌の塗り方

Created by Takuya Yoshimura

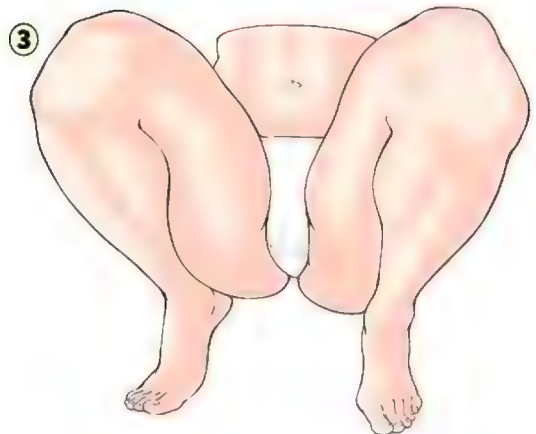
肌色→



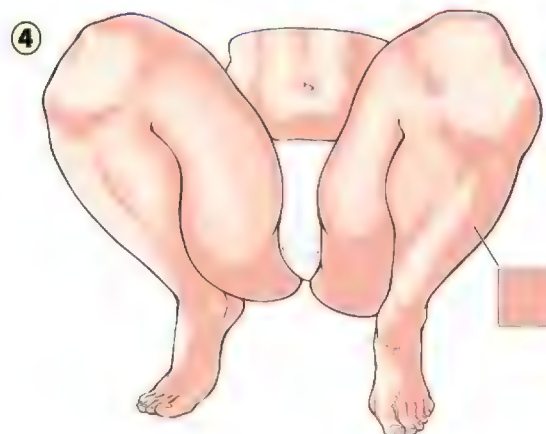
① 1色目の肌色を塗る



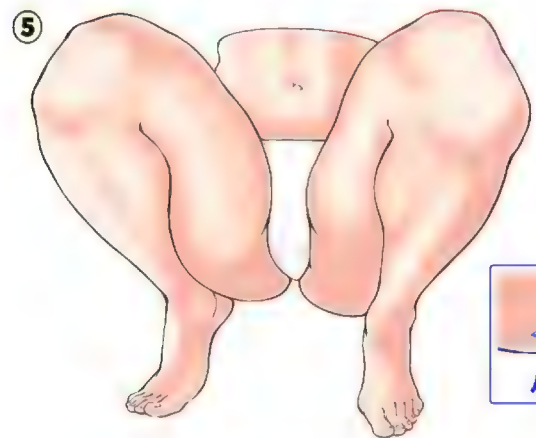
② 光源を左側に決めて、2色目を塗る



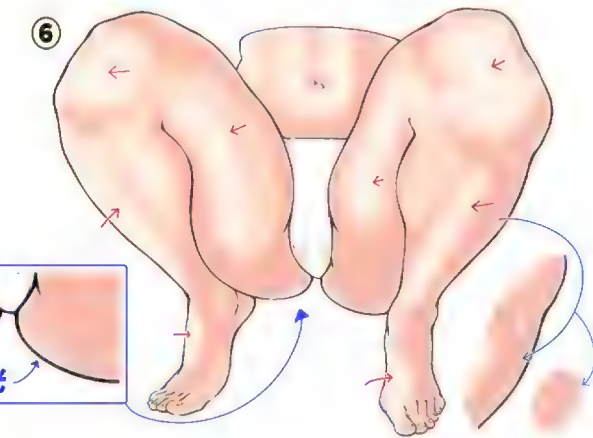
③ ②で塗った2色目をぼかす



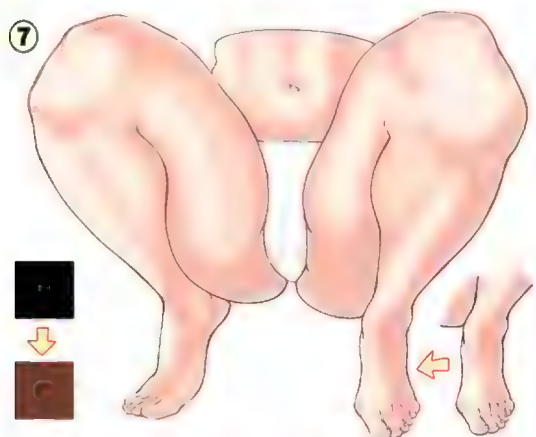
④ 3色目は「足元や細かい部分のみ」に塗る



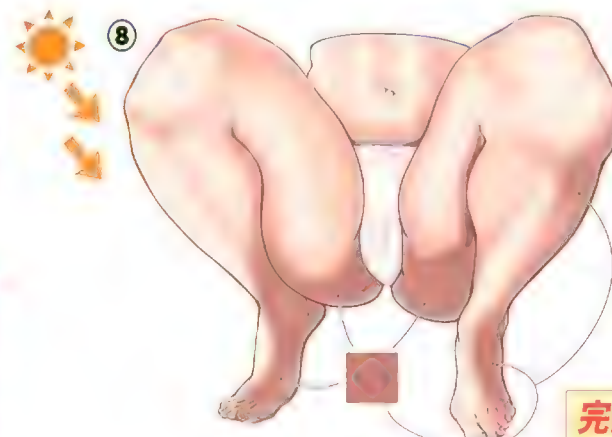
⑤ 同じく「④で塗った影色」をボカす



⑥ 赤い部分に白いツヤ、青い部分に反射光を塗る



⑦ 線画の色を「黒から茶色系」に変えると
絵の印象が柔らかくなじむ！



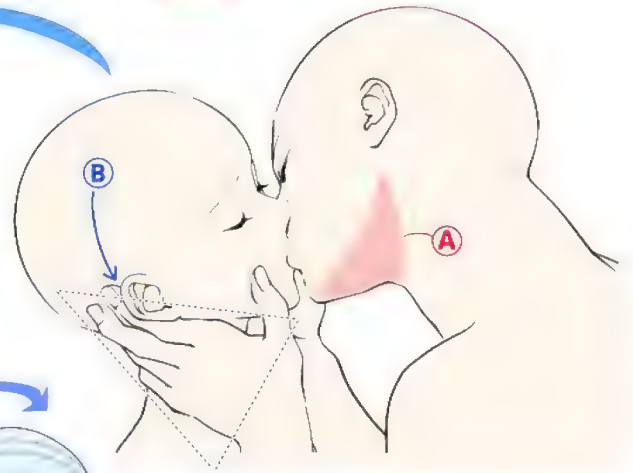
⑧ 足元に「1番濃い影色」を「乗算レイヤー」で塗る

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

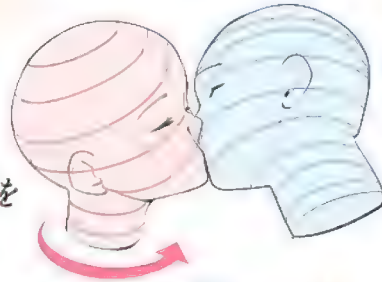


奥側の人の「鼻」は隠れるのが自然!



①部分にあご裏の三角スペースが見えるように「首をひねらせて」描くとキスデッサンのリアルさがアップする!

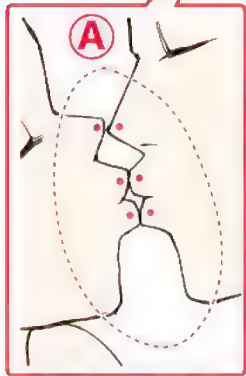
男性の手②は女性の顔がしっかりとすくい込むように「三角形」の手のシルエットで描くと良いかも!



お互いに首をひねることがキス絵のポイント!

①みたく鼻・唇の3点だけをくっつけるような描き方は不自然なので注意...

②の手の添え方は頼りなく見えてしまうかも... もっとがっちり包み込むように添える方がカッコよく見える!



口の線画の「太さ」に注目しよう!

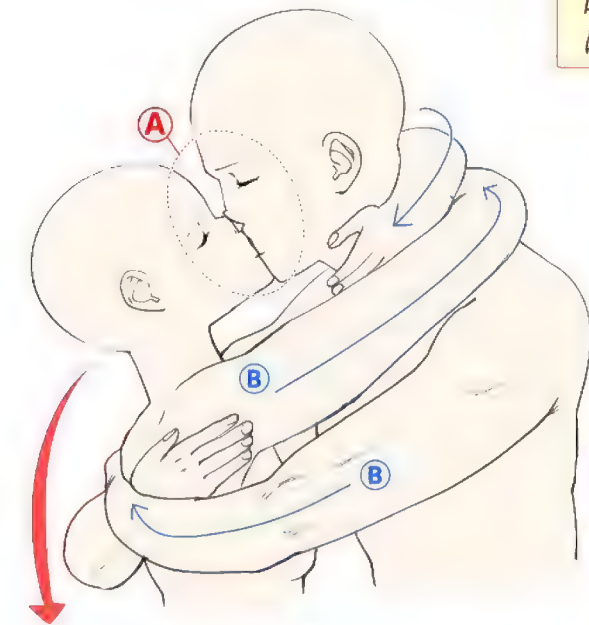
線画の「強弱」を意識して描こう!



唇が重なる部分の線画①は「太い線と細い線」で強弱をつけて描くと唇の線が単調にならず美しい口元になる!

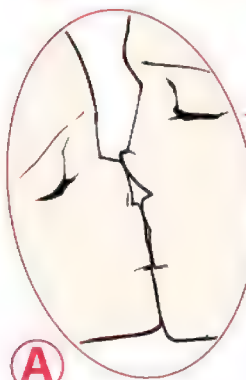
首の中心軸②を女性とは後ろへ、男性は前へ傾けることでキスポーズが綺麗に見えやすい!

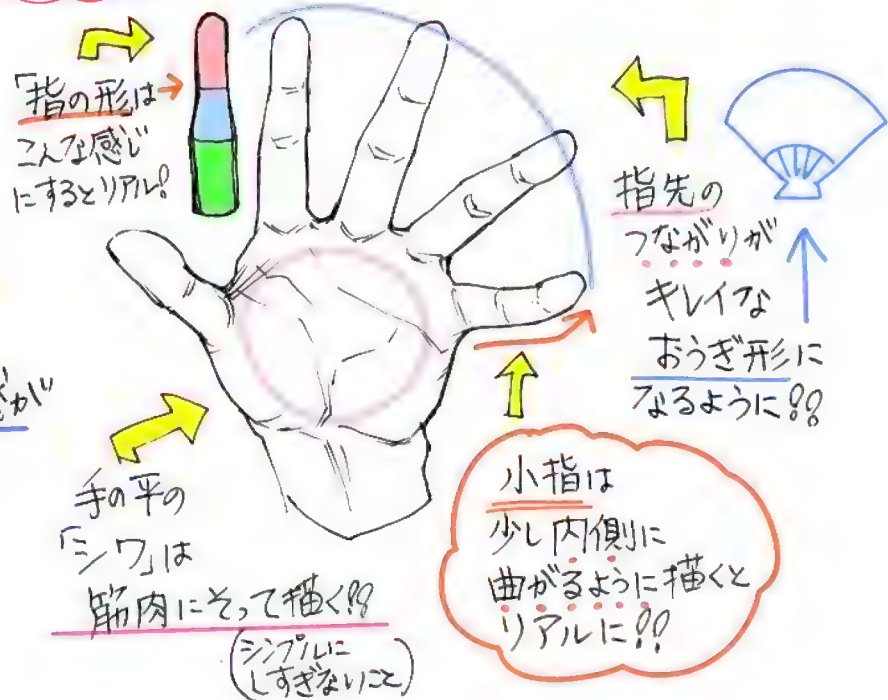
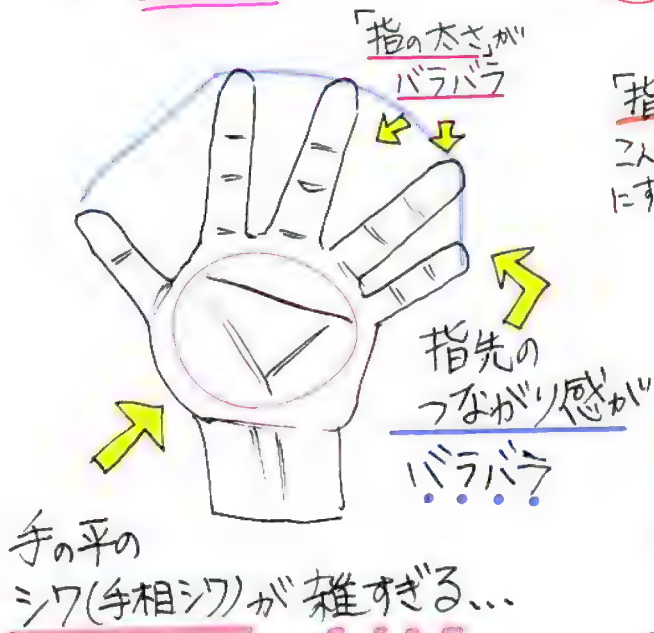
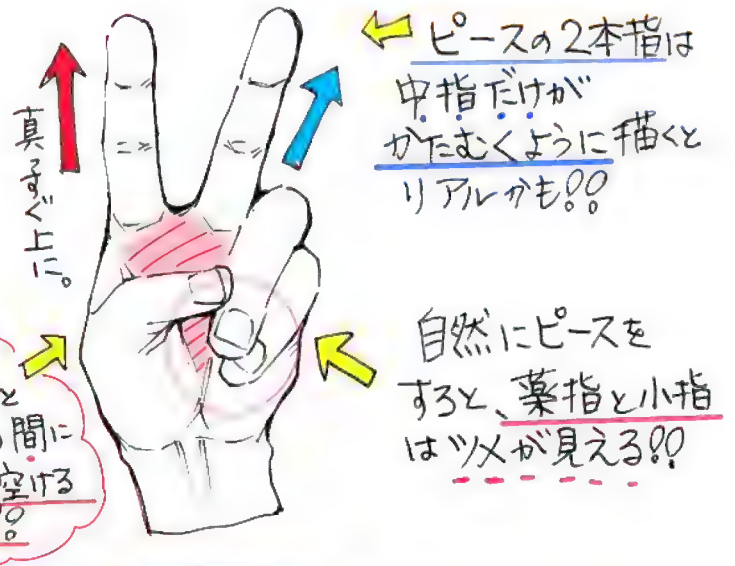
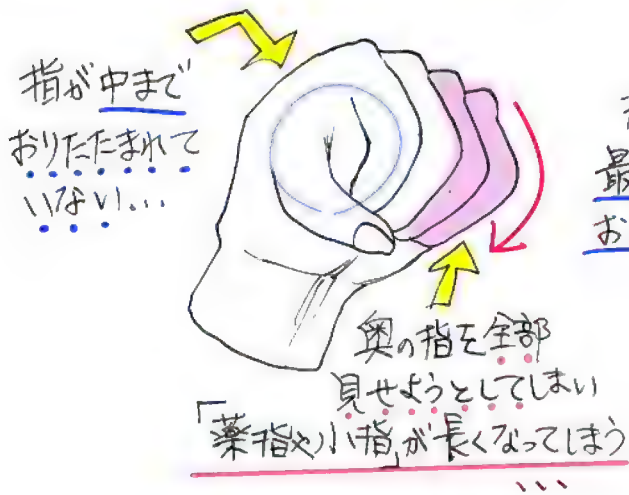
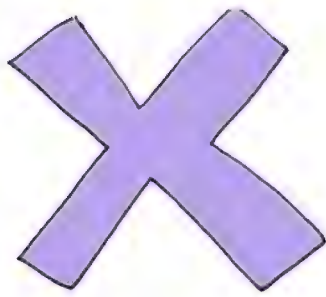
太い線・細い線を交互に描くことで「唇の柔らかみ」がアップしやすい!



鼻と口①がぶつかってつぶれたように描くと不自然... ※お互いに真正面同士で顔をくっつけるのではなく、「顔をひねって」唇を重ねるのが自然に見えるかも!

腕を相手のカラダに回すときは②のように「ゴムホース」みたく長くしすぎないこと!





✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① (A) のクツひもが太さバラバラ...

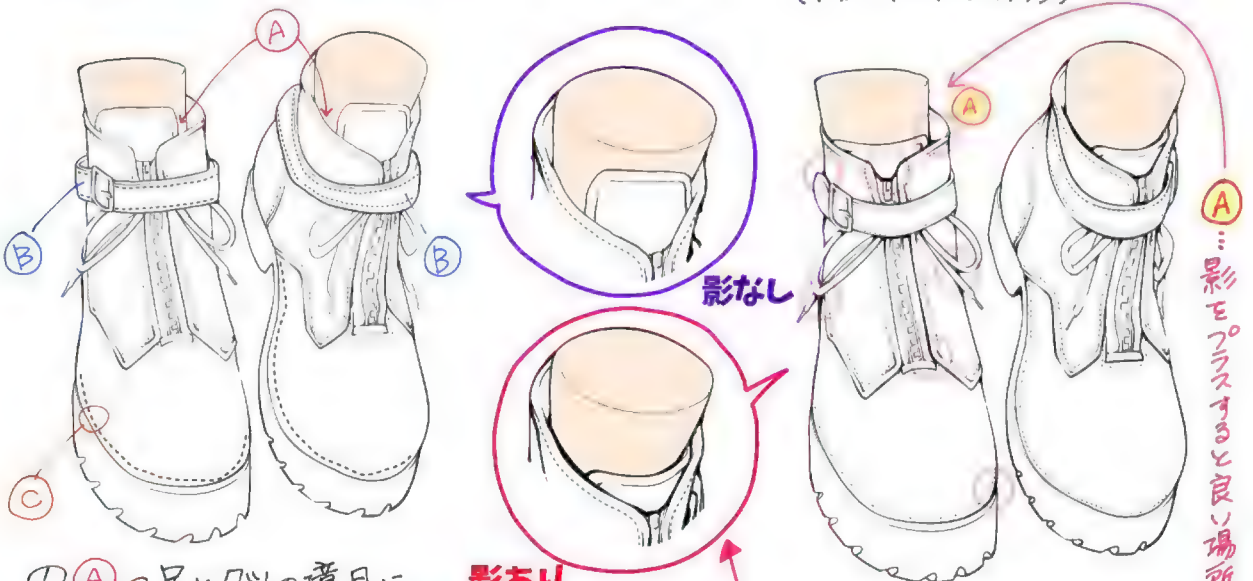
② つま先(B) がとがりすぎかも...

③ (C) 部分に「厚み」が無さすぎかも...

① クツひも(A) は太さ均一に、影をつけると良い

※ ひものかけ方はクロスするように

② つま先(B) は「丸み」をつけの方がブーツっぽい
(ただしデザインにより)



① (A) の足とクツの境目に影がないとノッペリします...

② (B) のようなベルトは「足の丸み」に合わせよう

③ ぬい目(C) が太すぎるかも...

影あり

① 足とクツのスキマに影があると絵にリアルな存在感がでます

② クツ全体にも影のある右の絵と全体にも影のない左の絵を比べてよく観察してみよう

ちよみに!

影は線と線の交差部にプラスしましょう



左右の絵の「違い」が分かる??



① (A) のベルトや金具が雑になっている...

② くつ底(B) の厚みがバラバラすぎる...

③ 絵全体の線に「強弱」が無いので単調かも...

① 金具(A) は立体感を、ベルト(B) には方向性を統一させる

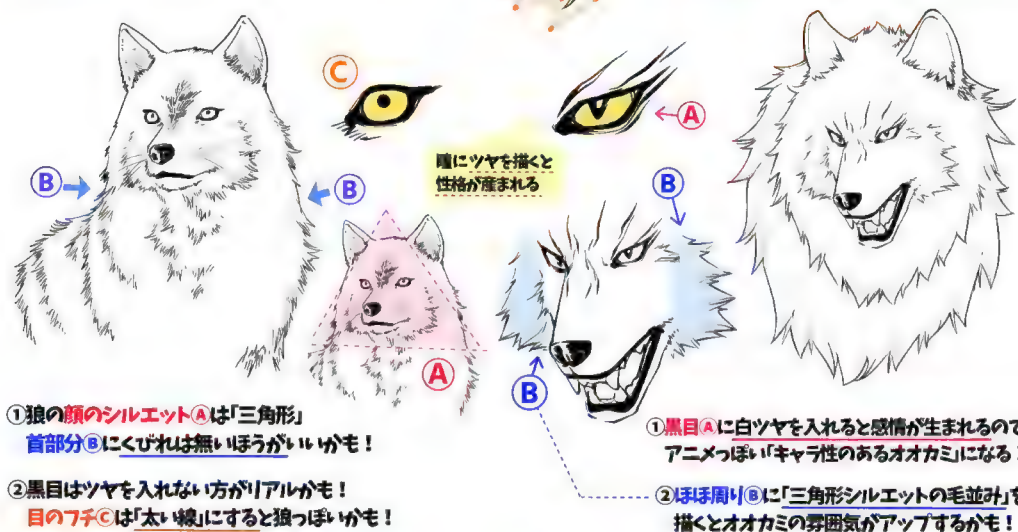
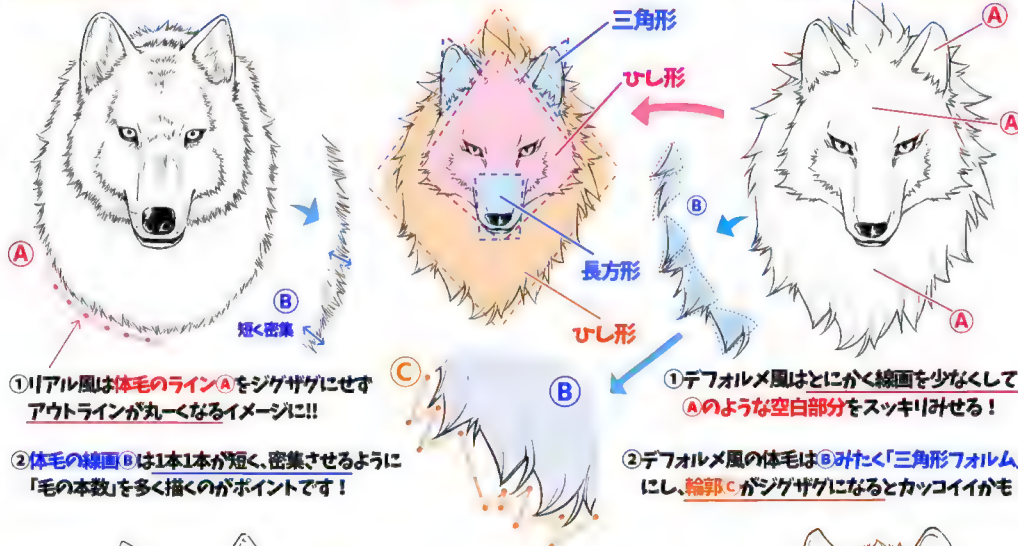
② くつ底(C) は厚みを平行に (あて以外の場合に)

③ リンかく線は太く、タッチは細め

リアル風

顔のつくり①

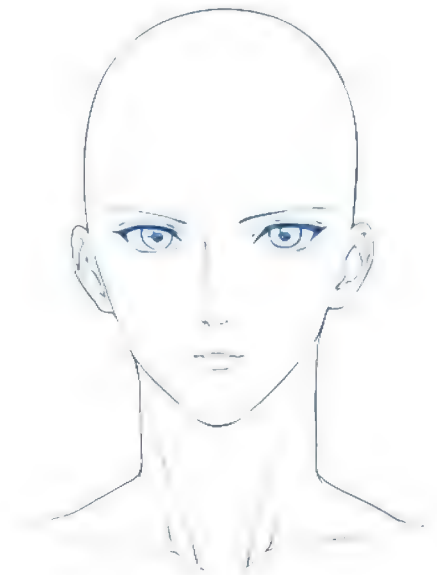
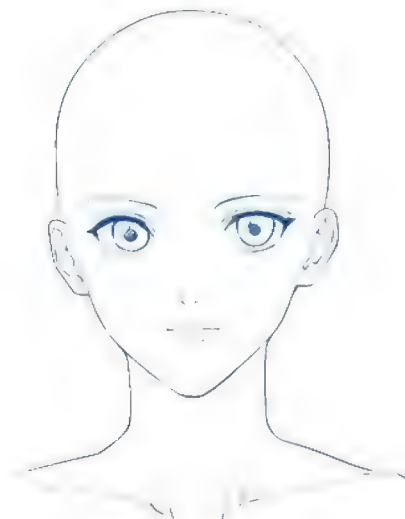
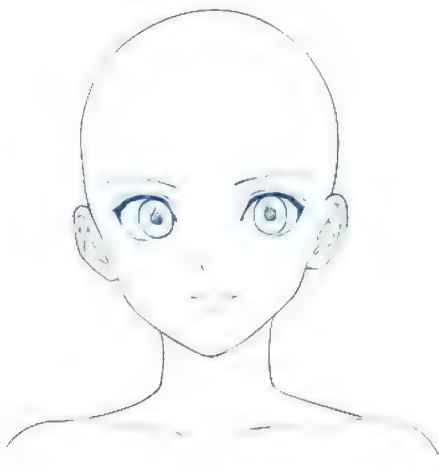
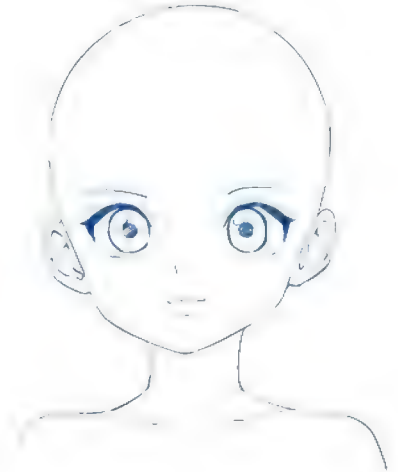
デフォルメ風



顔の比率 模写練習 シート

※線画の透明度を
上げてうすく透かせば
上からトレース練習できます。

※アナログの方は紙に印刷して
練習するのもオススメです



コレだけ注意すれば
下手にはならない腕の描き方



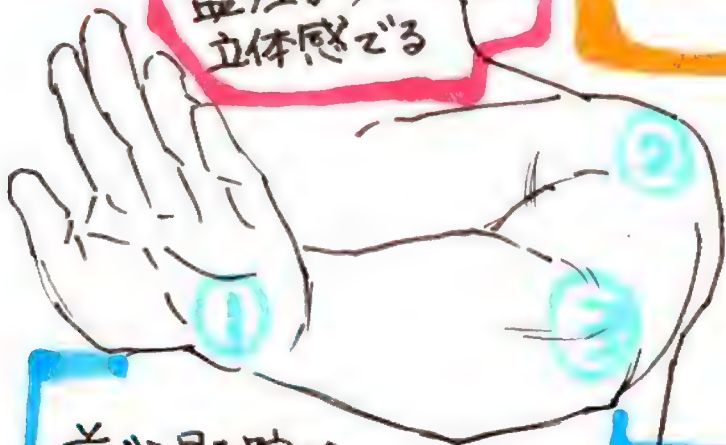
後ろから見た腕

筋肉も3ブロックで考えると
分かりやすい



「肩〜ひじ」と
「ひじ〜手首」は
1:1の比率

この部分の
盛り上がりをつけると
立体感でる

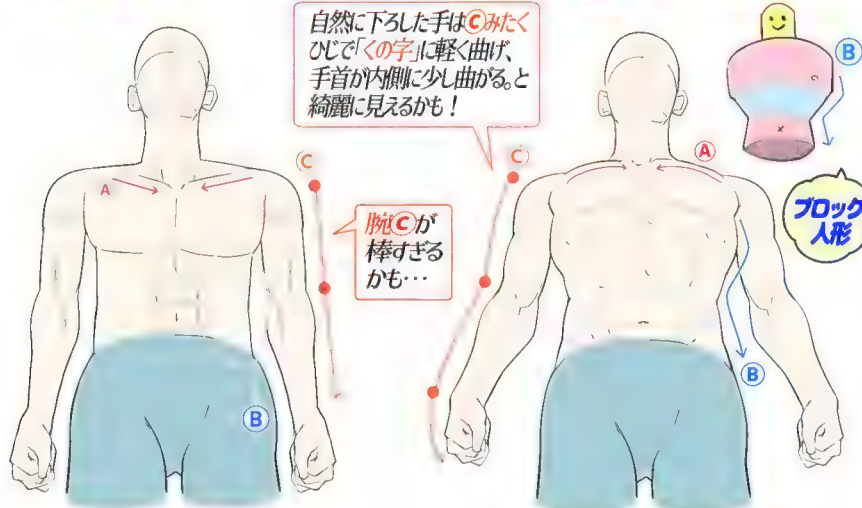


前から見た腕は
先に手の位置を描いて、ひじは
肩と手をつなげるイメージで描くと分かりやすい

① 腕は 手首、ひじ、肩の
3点さえ理解すれば"
どんな腕(ポーズ)でも描ける。

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

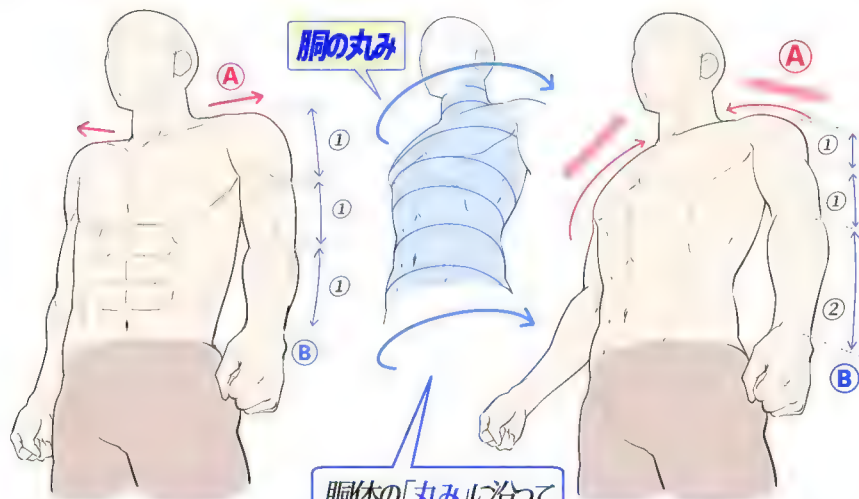


下から見上げる(アオリ角度)なのに鎖骨Aが下へ下がって猫背に見える...

横腹B部分が空白すぎて「筋肉感がノッペリ」して見える...

アオリ角度では胸がピンと張ってAラインが盛り上がるとカッコイイ!

Bラインが「S字」になるとワキの筋肉感・くびれ感がアップ!

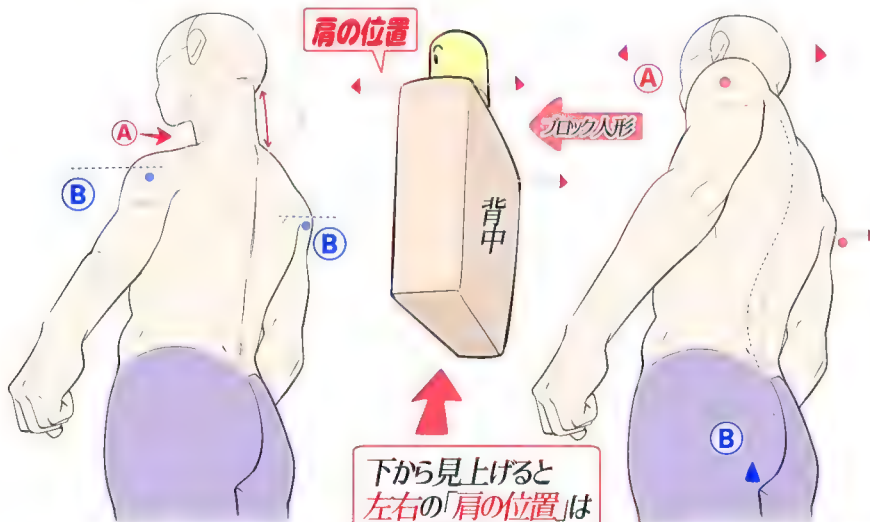


肩の角度Aが横へ上がりすぎてビクついているように見えてしまう...

腕を3分割したときの比率Bが3つとも同じすぎて不自然かも...

下から見上げる角度なので肩ラインAは「川」字に!

腕を3分割したとき、1番下の「ひじ〜手首B」部分が1番長くなる!



こんなに見上げる角度がキツイと首Aが見えるのは不自然かも!

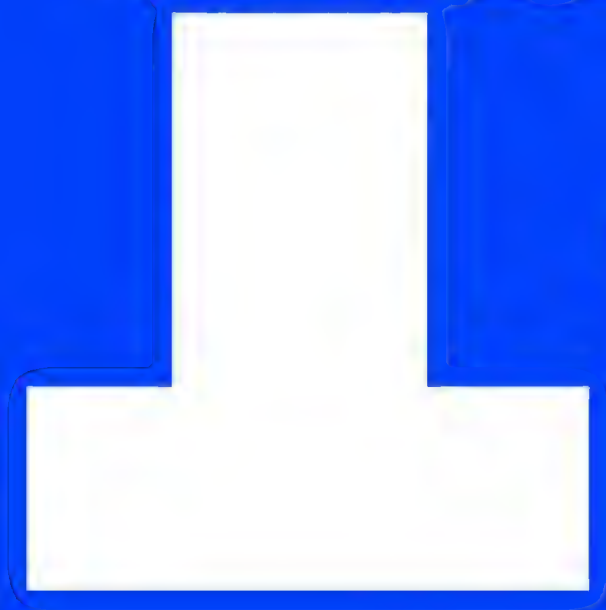
肩の高さBが左右で「差が無さすぎ」てデザインがおかしく見えるかも...

下から見上げると左右の「肩の位置」はだいぶ差がでる!

手前の肩Aは顔を半分隠す位上のあたりに描くと良いかも!

背中ラインBは「S字」のイメージでしなやかに曲げると姿勢が綺麗に見える!

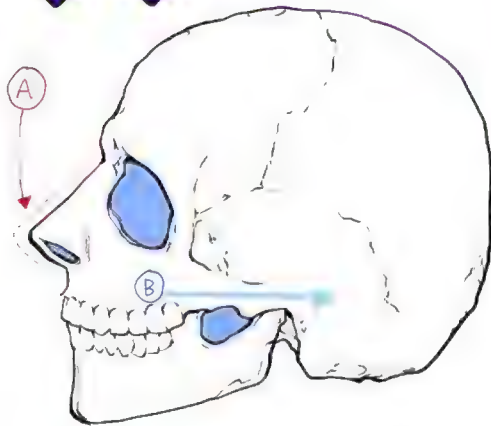
簡単すぎる 雲の作り方



× (ダメかも..)

○ (良い!)

横顔の骨

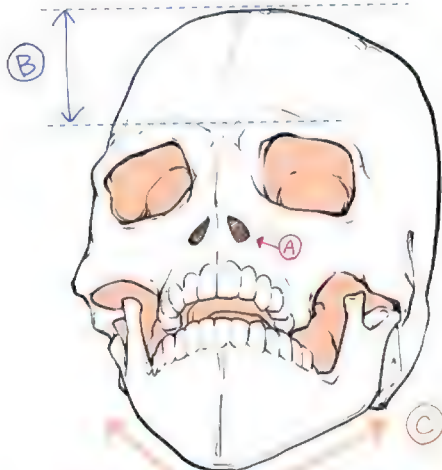


実際の鼻の
りんかく



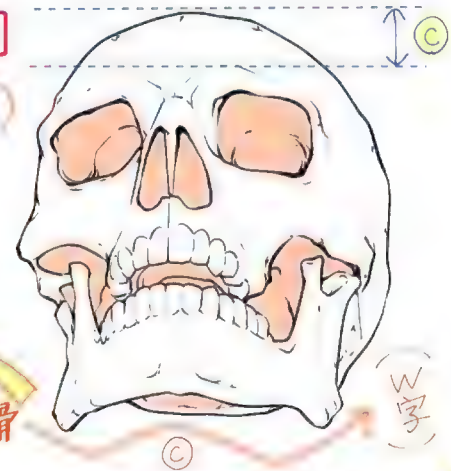
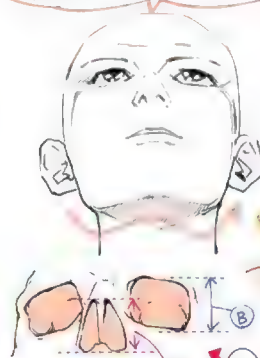
- ① 鼻骨(A)が鼻の頭まで骨がある...
- ② 歯の骨(B)から後ろが一直線すぎるかも...

- ① 鼻骨(A)の長さは実際の鼻の1/2ほど
- ② 鼻下(B)は長く、上アゴ(C)は「L字」に



アオリ(下から見る)の骨

実物の顔にはめて考えよう



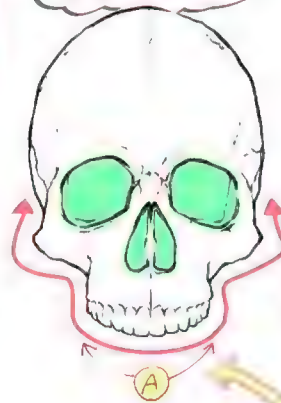
- ① 鼻の穴(A)が小さすぎる...
- ② アオリなので額(B)が長くて不自然かも...
- ③ アゴ骨(C)が下方へとがりすぎ...

- ① 鼻の穴の長さ(A)は眼の長さ(B)と同じ位
- ② 額(C)はアオリアングルなので短く
- ③ アゴ骨(C)は「W字」をイメージ



真正面の骨

上アゴの形状



頭は
タマゴ型
が理想
かも

たれ目

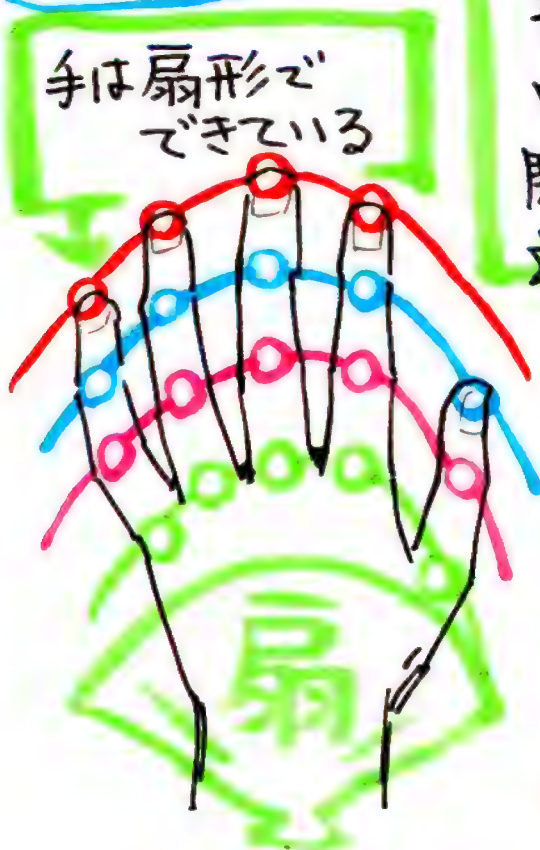
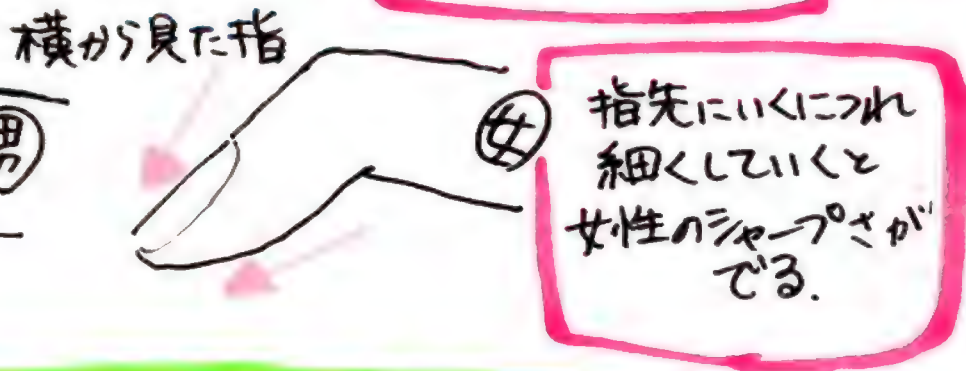
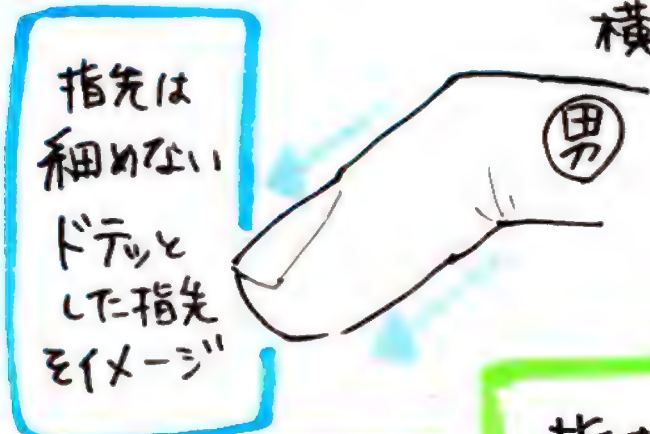
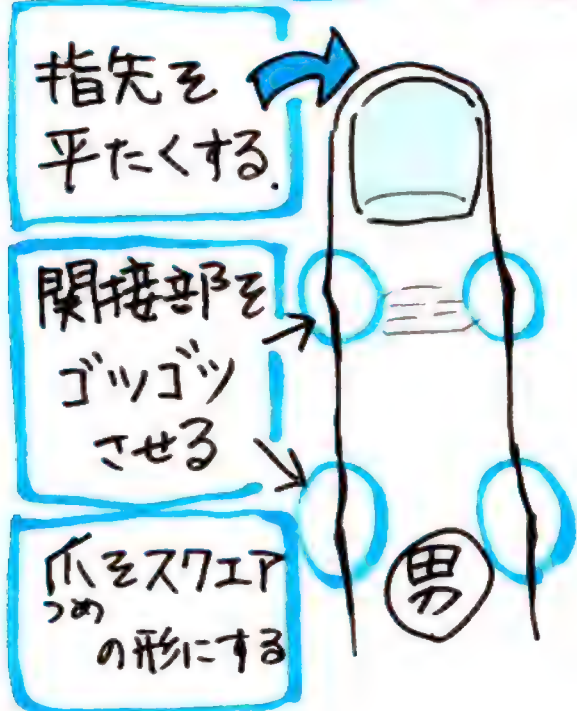
↓



- ① 上アゴと下アゴがくっついてる...
- ② 頭の形が広がりすぎ... タマゴ型がよいかも
- ③ 目のくぼみがつり目になると不自然かも...

- ① 上アゴ(A)が下へポコッと出るイメージ
- ② 目の骨(B)の形はたれ目にする
ガイコツっぽい
- ③ (C)部分に三角スペース
をつくるのがコツ

男と女の手の描き分け



指は常に手の平の中心に向かって閉じていく
コレ大事

ダメな例



えりの角度(A)は→
だんだんと広がっていく
イメージで描くと綺麗！

(B)部分にスーツと胸の間の
「スキマ」を作るとより自然な
着こなしに見えるかも！

えりの下に
「影」を描くイメージで
「線を太く」するといいかも！

(A)部分のシワは
「三角形」に
なるように
描くと自然かも！

(A)みたく線画では
つながっていないくても、
(B)のように
シワは全体で
「ひとつながり」に
なっているイメージで
描く事が大切！

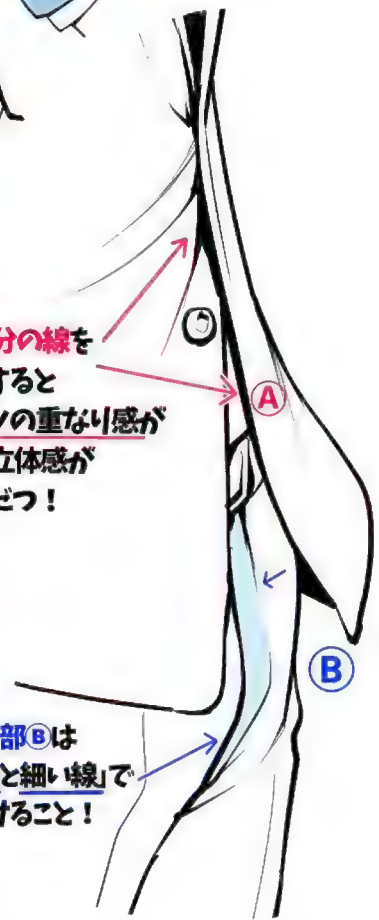
↑ 全身のシルエットが
(A)みたく「くの字」になると
立ち姿がカッコイイかも！

左右の靴が向く方向は
「ハの字」になるように！

(A)部分の線を
太くすると
スーツの重なり感が
でて立体感が
きわだつ！

チャック部(B)は
「太い線と細い線」で
差をつけること！

← 手前の靴が少しでも
大きくみえるように描くと
遠近感が自然にみえます！

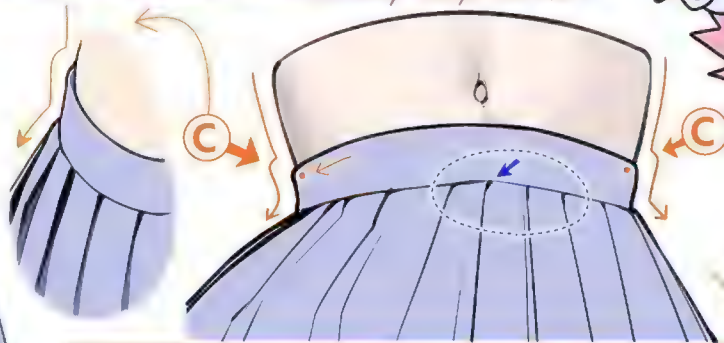


スカートを描くときの細かい注目点!

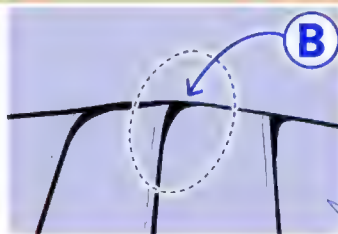
Created by Takuya Yoshimura



太ももの見える面積を①みたいに「左右で差をつける」と良いかも!

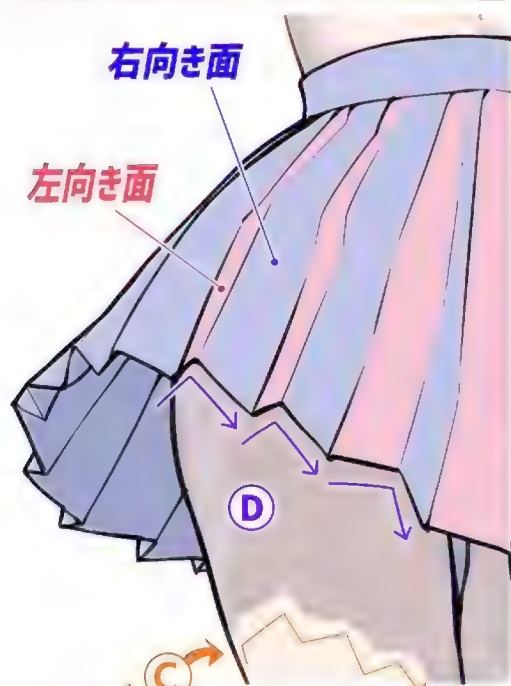


スカート生地「厚み」を段差③みたいに描く!



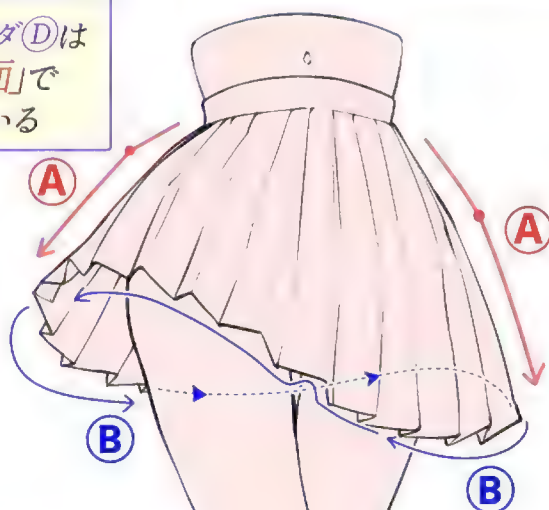
スカートのヒダは折り重なっているのだから②部分に「影を描く」ことで「ひだの立体感」がアップ!

1つのヒダ④は「2つの面」で出来ている



右向き面

左向き面



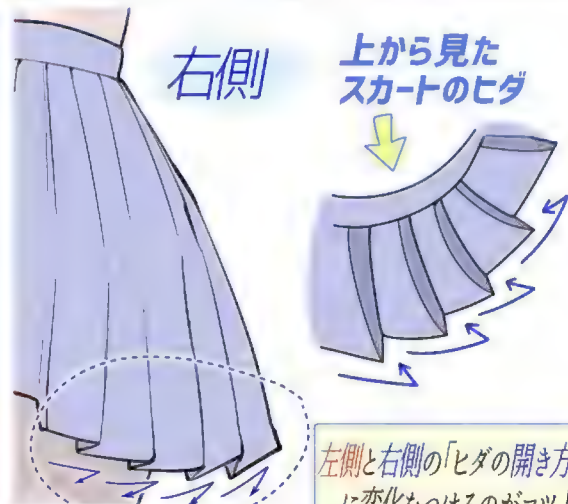
スカートのりんかく線①は「完全な直線ではない」ほうが自然で良いかも!

太ももにできる「スカートの影③」もジグザグに表現するとリアル!

すそライン②は太ももで隠れる後ろ側も「つながるように」想像して描くこと!

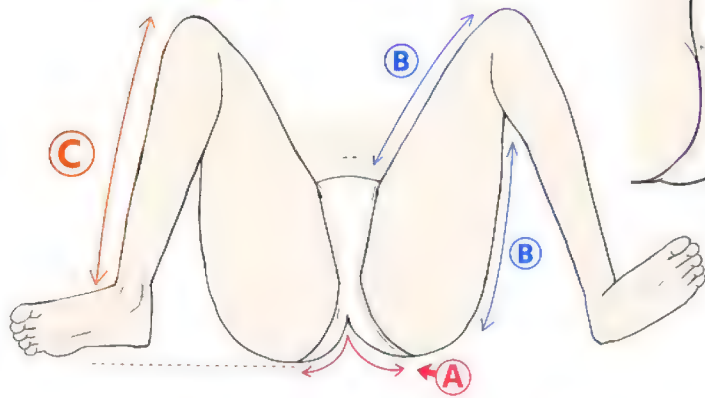


ヒダは右方向へ向かって回っていくイメージ!



左側と右側の「ヒダの開き方」に変化をつけるのがコツ!

✕ (ダメかも...)



お尻のくぼみ①が深すぎる...

足ライン②がまっすぐ過ぎると
「肌の柔らかさ」が半減するかも...

ひざ下部分の足③が長すぎて不自然...

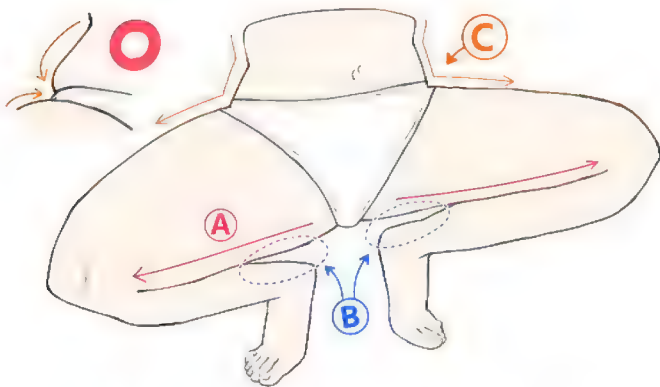
○ (良いかも!)



股間①部分には
「半月型」のくぼみができる!

太ももライン②は軽く「波打つ」!

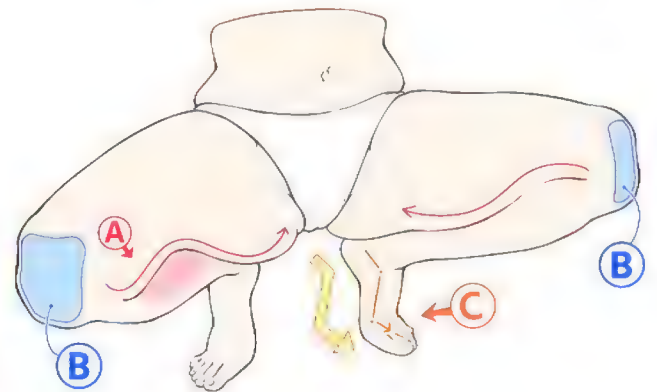
ひざ下部分③は足先が手前に
「突き出る」イメージで描く!



太ももライン①がまっすぐすぎる...

②部分にスキマができると不自然...

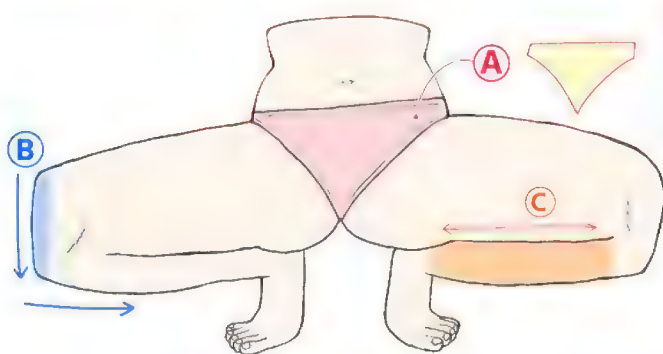
足の付け根③がカクカクして柔らかさが無い...



太ももライン①は「S字型」にカーブする!

ひざの面②は「四角形」をイメージ!

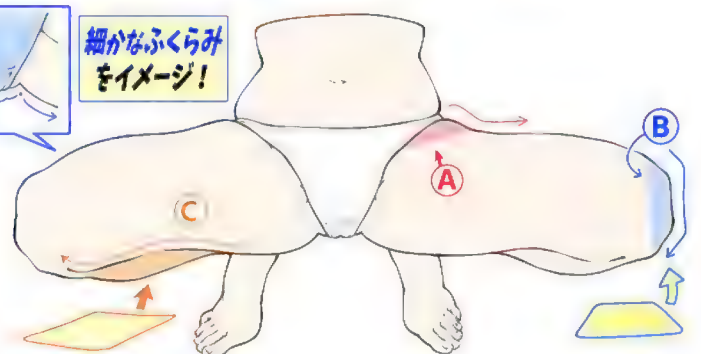
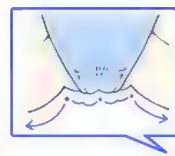
足の甲③の軸も「S字型」に!



下着の形①が「単純な三角形」に描くと
絵がノッペリして見えるかも...

ひざ②が直角に曲がると不自然...

足が密着するライン③が直線だと
ふくらはぎが長方形に見えてしまう...



①部分に「三角形のふくらみ」がある!

ひざ②の形は「台形」をイメージ!

太ももライン③は「S字型」にカーブし、
ふくらはぎは「平行四辺形」に見える!

男性

男性の身体は
「角ばった岩」
をイメージ!

女性の身体は
「マシュマロ」
をイメージ!

女性

女性の身体の軸
は男性の「く」の字
に比べ、柔がさと
丸みを出すため
「S」字をイメージ
するとよい!!

「く」の字にすると美しい立ち姿になる

衣服によつて
しめつけられた
肉感の丸み
もポイント

男のウデは
なめらかな
岩石の質感
をイメージ!

「丸み」と
「なじみせ」で

腕も
マシュマロの
ような

ムチムチ感
を!!

「正面や後ろから見た」
腕は必ず「ジグザグ」が「外へカーブ」してる。

女性のシルエットはお尻が広がる
「三角形」になると色気のある
身体に!!

★男性の正面・背面の
シルエットは「逆三角形」
が美しい!!

「手のポーズ」を練習しまくる表



「両ひじの高さ」**B**を左右で
ちゃんと合わせよう！

「ネクタイの長さ」は
「ベルトのすぐ上」くらいが
バランスいいかも！

特に「激しく動いてない絵」
ではスーツの上半身**C**には
シワは描かない方が綺麗！

V字

A

A ボタンだけでなく
「ボタンの穴**A**」も
描こう！

手首が少し
見えるくらいの
「そでの長さ」が
カッコイイかも！

そで口の重なり**A**は
「V字」をイメージ！

裏地を
チラ見せすると
立体感が
表現できる！

足の中央に
うすい線を
スーツと描くと
スーツパンツ
っぽくなる！

上・下半身の比率は
「1対2」くらいが
絵的にカッコいい
かも↓

「ネクタイ付近のシワ」は
1番上のボタンへ向かうように！

靴のツヤは
左右どちらが側に
まっすぐ白を塗ると
綺麗に！

A部分は→
タダの円形に描かず
布が重なるように
描くこと！

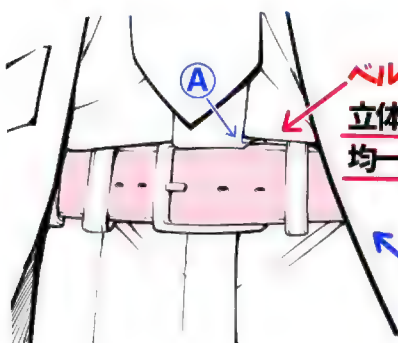
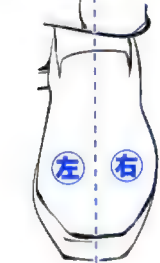
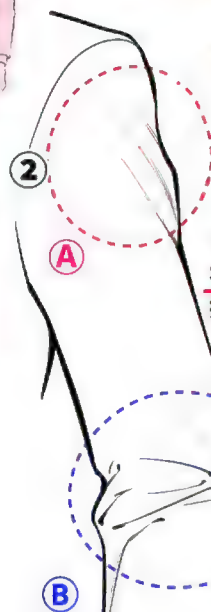
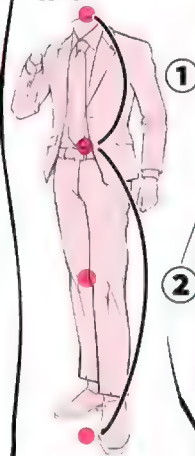
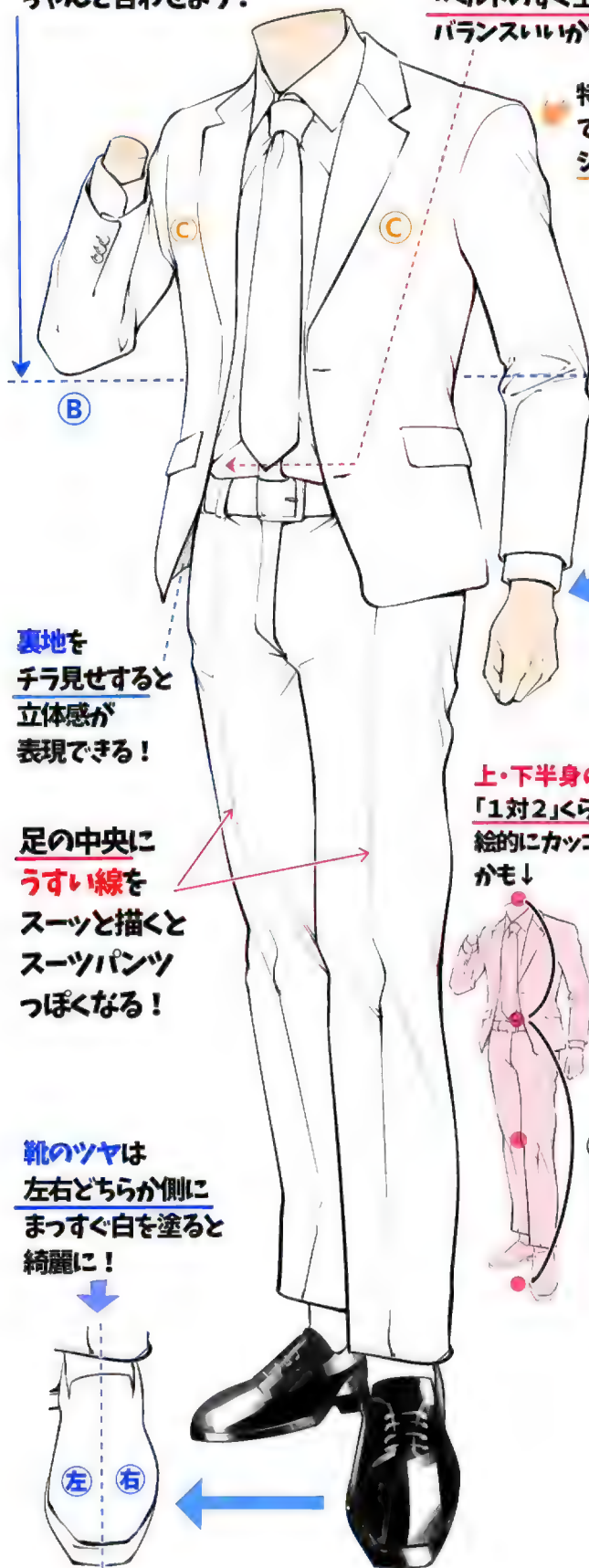
腕のシワができるのは
基本的に肩**A**とヒジ**B**部分！

「それ以外の部分」は
シワができにくいので
シワの描きすぎに注意！

手首のそで**C**はダンドンと
せまくなっていくシルエットに！

ベルトはテキトーに描かず
立体感と「ベルトの太さの
均一感」を丁寧に描こう！

Aのシャツの
折り返し感も
丁寧に描こう！



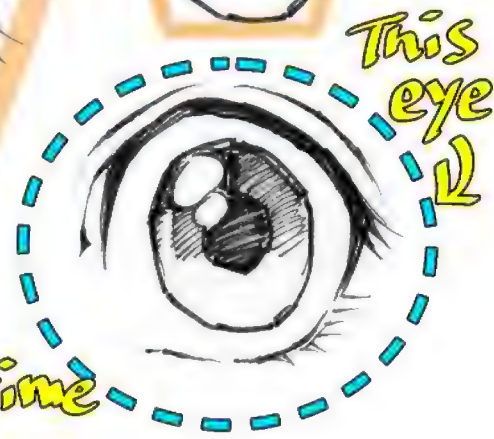
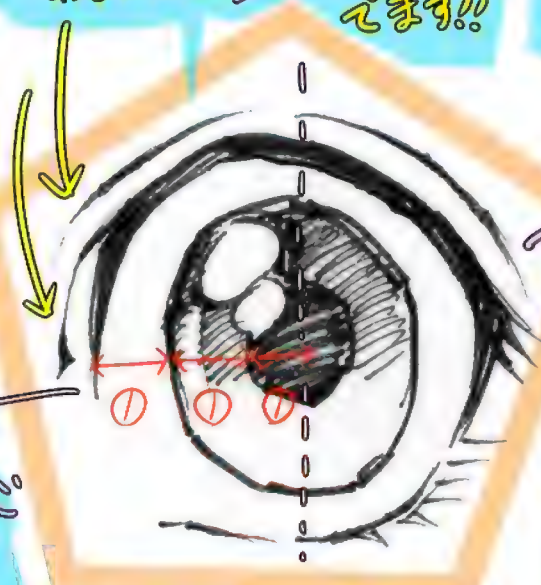
くり目

くり目は
正五角形を
イメージ!!

※この二重のおり目が
あることで目の奥行きが
でます!!

瞳も五角形を
イメージすると
バランスよく
なるかも
!!

白目:瞳の外側:瞳の中心
は 1:1:1くらいが
美しいバランス!!(正面を見ている時)

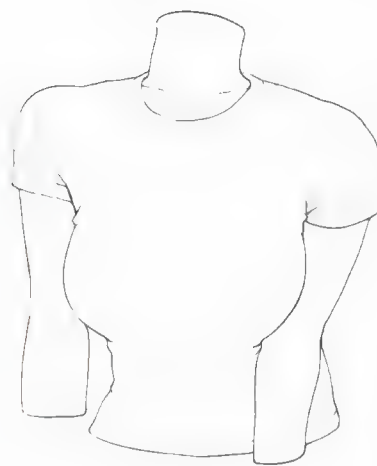


kurime

シャツ塗り練習シート



服の使用色⇒



服の使用色⇒



服の使用色⇒



服の使用色⇒



※練習目的のみご自由にお使いください。印刷コピーして練習もかまいません。

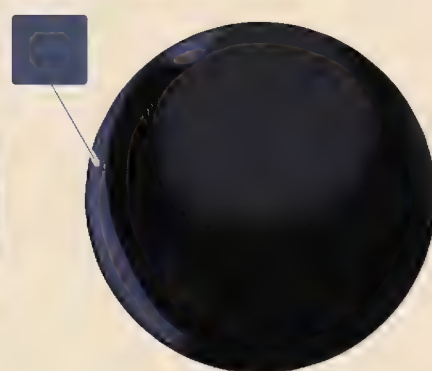
「黒いものにツヤ感を出す」塗り技法



①真っ黒に近いグレーをベースに塗る



②ほぼ真っ黒色を重ねる



③片側に青っぽいグレーを塗る



④反対側には赤っぽいグレーを塗る



⑤下面に「うす透明な白」を重ねる
(窓の枠が反射して映ってるイメージ)



⑥左右の反射光にさらに
鮮やかな色を足す。(お好み)



⑦「白い照りツヤ」を
物体の上下にプラス!



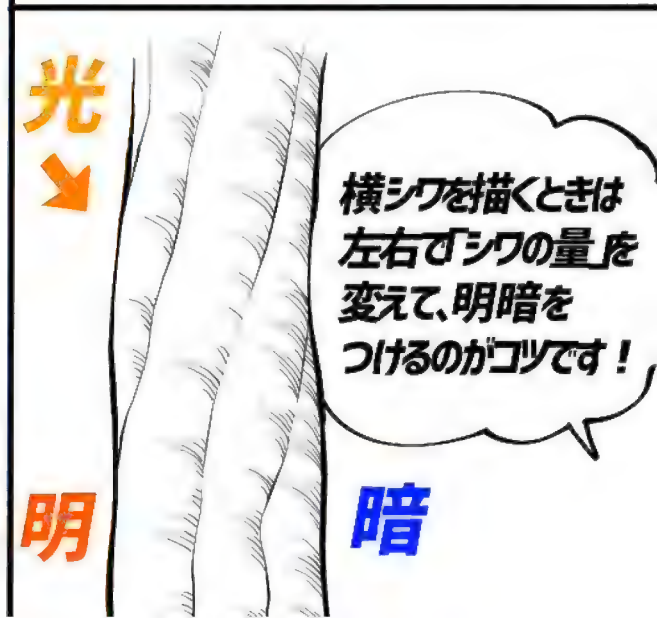
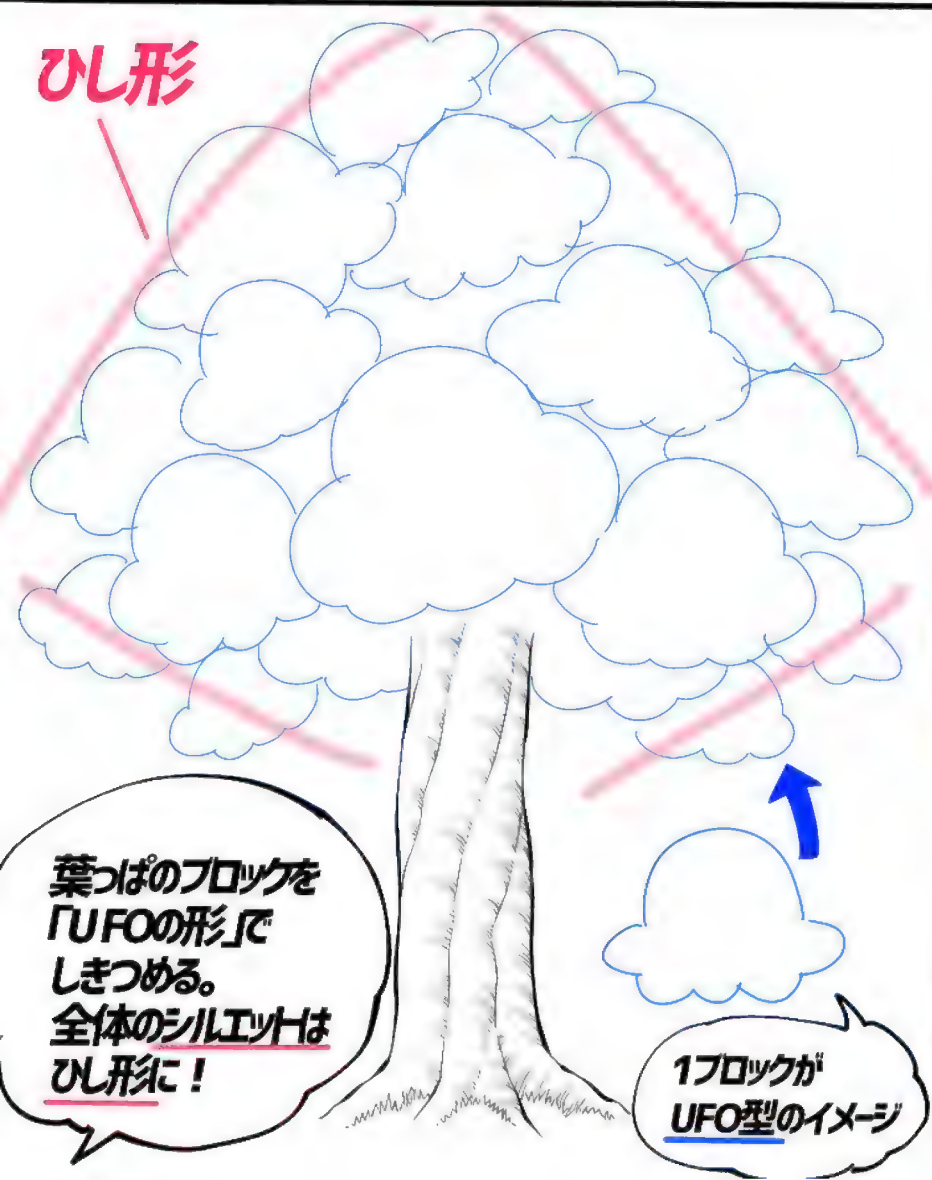
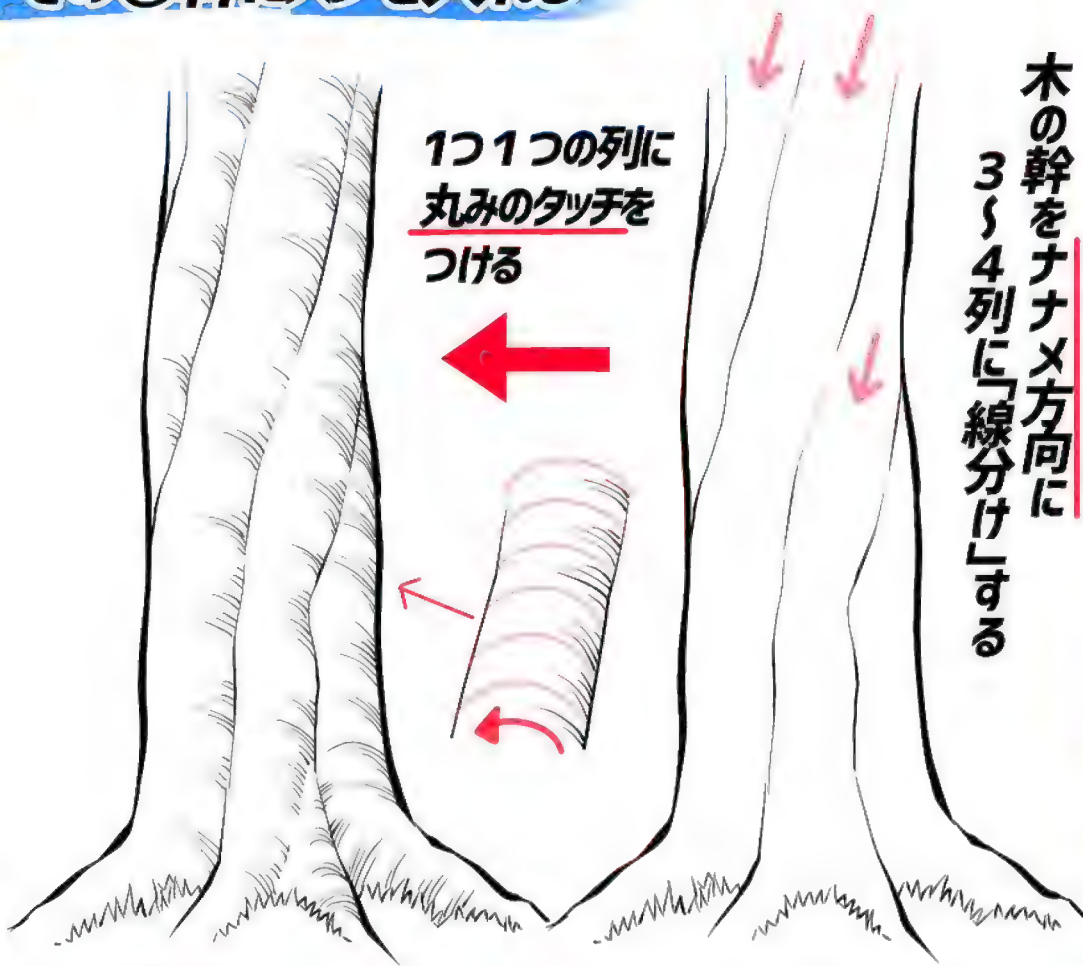
⑧最後に線画のキワ部分にも
「白ツヤ」を足して完成!

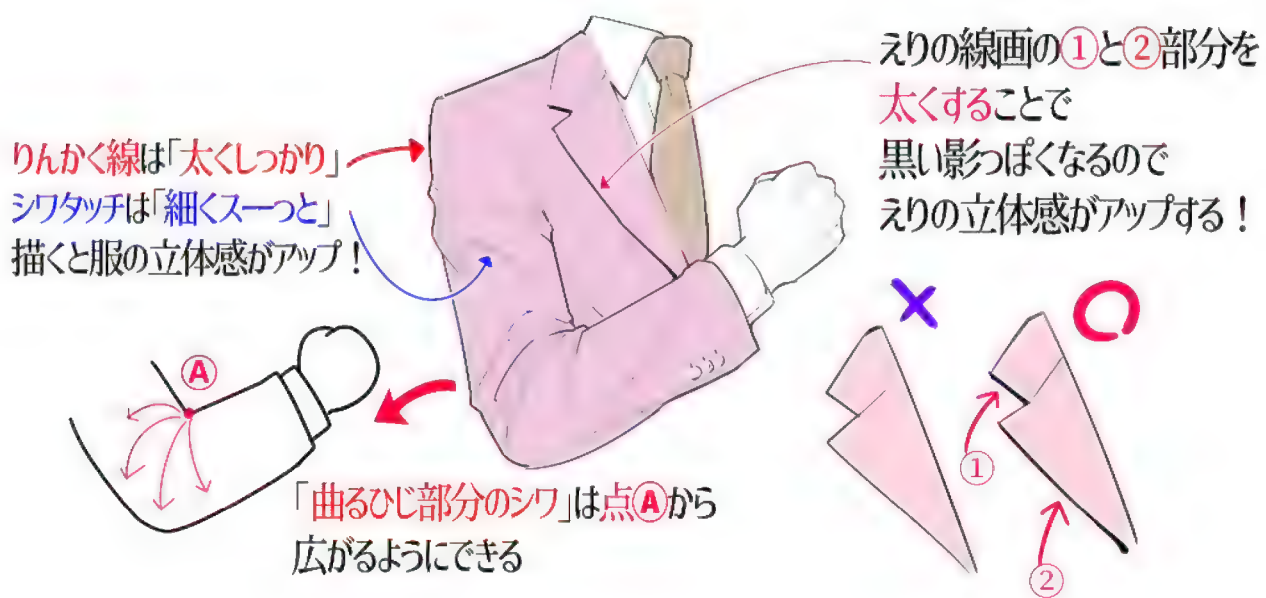


黒っぽいモノに
ツヤを与えるときは
「反射光」と
「白い照りツヤ」
が一番重要!!



その②幹にスジを入れる





× (ダメかも..)

○ (良い!)



- ① 二の腕Aが長いと、腕全体が長くなる...
- ② 服のシワの方向性Bが横方向すぎる...

- ① A部分を短くすると、腕の長さが自然!
- ② 服シワはBからCのようにタテ方向になりやすい!



- ① ウデAが真横に体を開きすぎかも...
- ② 肩Bが左右同じ高さすぎる...



- ① ウデAは真横よりも手前に出すように!
- ② 体の中心軸Bと肩の軸Cが「十字」になるように!



- ① 二の腕Bが肩部分から上がりすぎかも...
- ② 服シワCが「タテばかり」すぎかも...



- ① ウデBは手前に出てるので二の腕Cは角度的にあまり見えない方が自然かも!
- ② 胴体シワDは「U字状」になるように!

男性

男性の胴体は
逆三角形を
イメージ

筋肉の連結の
パターンを
理解する

なで肩

男性は逆にビミューに
なで肩気味にした方が
自然体っぽく見えるかも。

胸筋は
五角形を
イメージ

ひじの内側に
三角形のスジを
かくとそれっぽさ
がでる

腹筋の6パックは
へそのラインより上

(まとめ)

人間の姿勢は
首～ヒップは

◀の字が

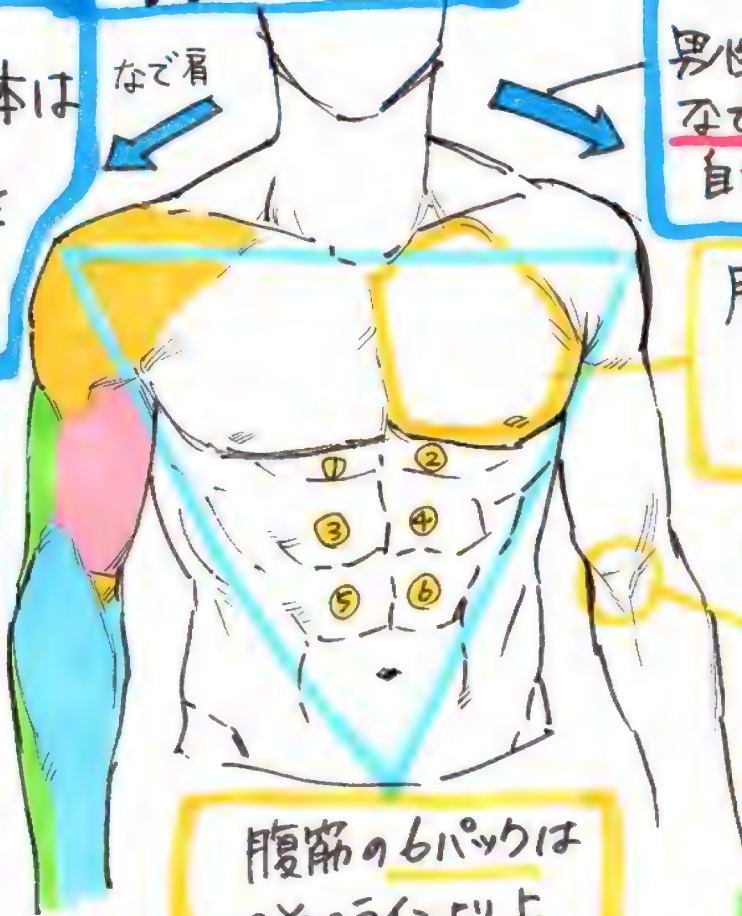
Sの字を

意識すると
きれいに
見える

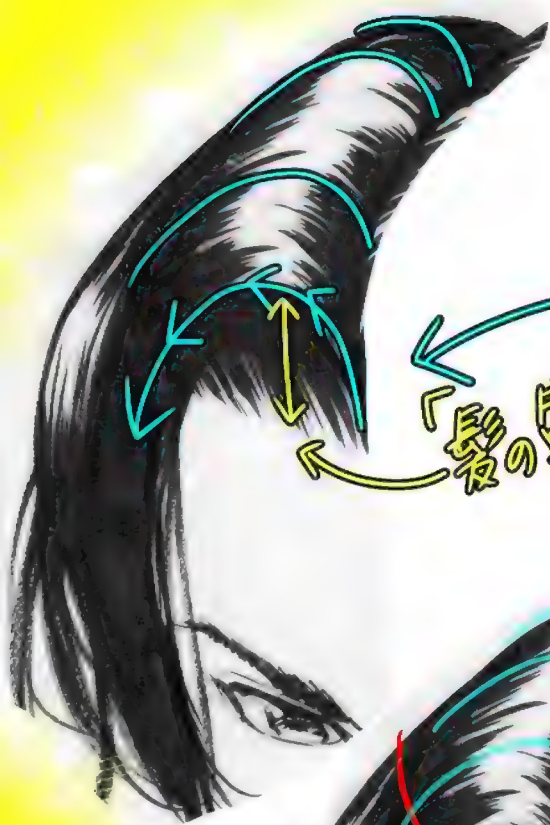
なで肩
気味

男女共に横が見る
体の軸は
◀の字が
美しい
バランス

背筋を
厚くしておか
バランス的に
良いかも



髪ベタ解説



「髪の盛り上がり」

頭頂部のツヤは
頭の丸みよりも
髪の盛り上がりを
イメージして
ツヤを入れると
自然に見えろ
かも!!



サイドのツヤは
頭の構造線に
流れを合わせる
ようにツヤベタを
入れると
ツヤと
立体感が
マッチしやすい
かもです!!

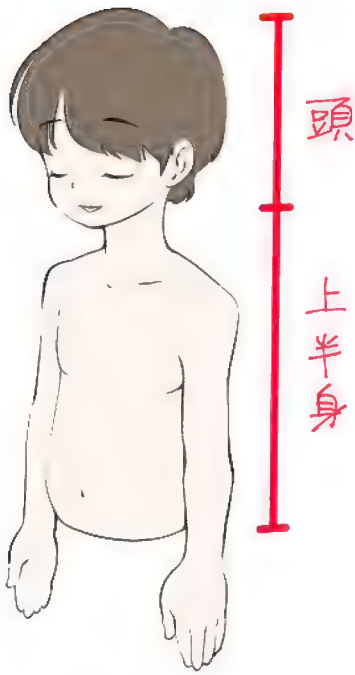
生え際
について



↑生え際ベタのアウトラインは
←「直線」より「ジグザグ」に
した方がより自然かも!!

髪の立ち上がり部分は
ツヤを全く入れない方が
×リハリが抜けて綺麗かも!!

子供の カラダ比



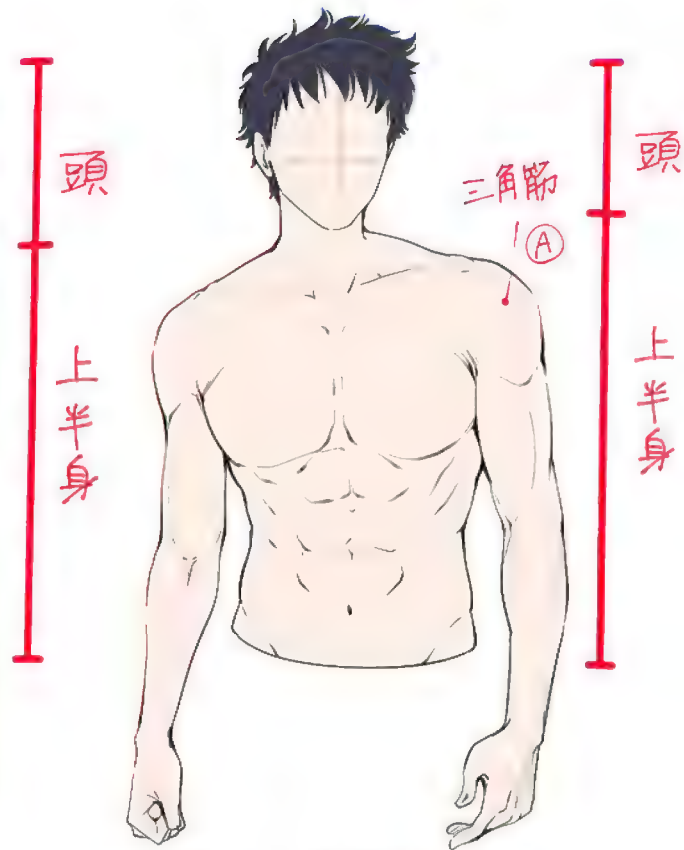
- ① 子供は頭の割合が大人よりも大きい。
- ② 子供は肩幅が大人に比べてせまい。

女性の カラダ比



- ① 女性の体には筋肉スジ（腹や腕の）を描きこまない。（好み）
- ② ヘソの上にうすくタテスジを描くとキレイなボディに。

男性の カラダ比



- ① 肩の三角筋(A)を大きめに描くと男性らしい体に。
- ② 体のりんかくは太めの線で中の筋肉タッチは細い線で描くと立体感アップ。

顔のりんかく4タイプ°

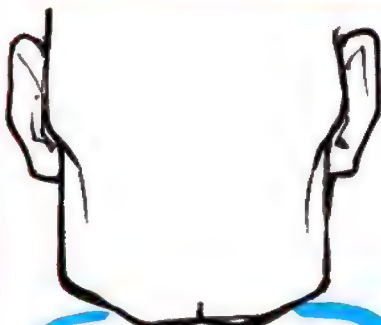
イケメンではない
顔の描き方



ポッチャリ系



面長系



ゴツゴツ系



ヒョロガリ系

例
1

パーツを
小さくし
顔の余白を
残すのがポイント



・顔の面積に対して

目、口、鼻をオーバーめに
小さく描く。顔の中バに
パーツを集めることで
ガタイの大きい人物の顔になる。

食いしん坊、善人、ポッチャリ向きフェイス

例
2

キャラの性格に
マッチした崩し方じ
でせれば
なお良し!!



・目、鼻、口、耳などパーツのうち
どれか1つ(もしくは複数)を
オーバーに崩して描く。

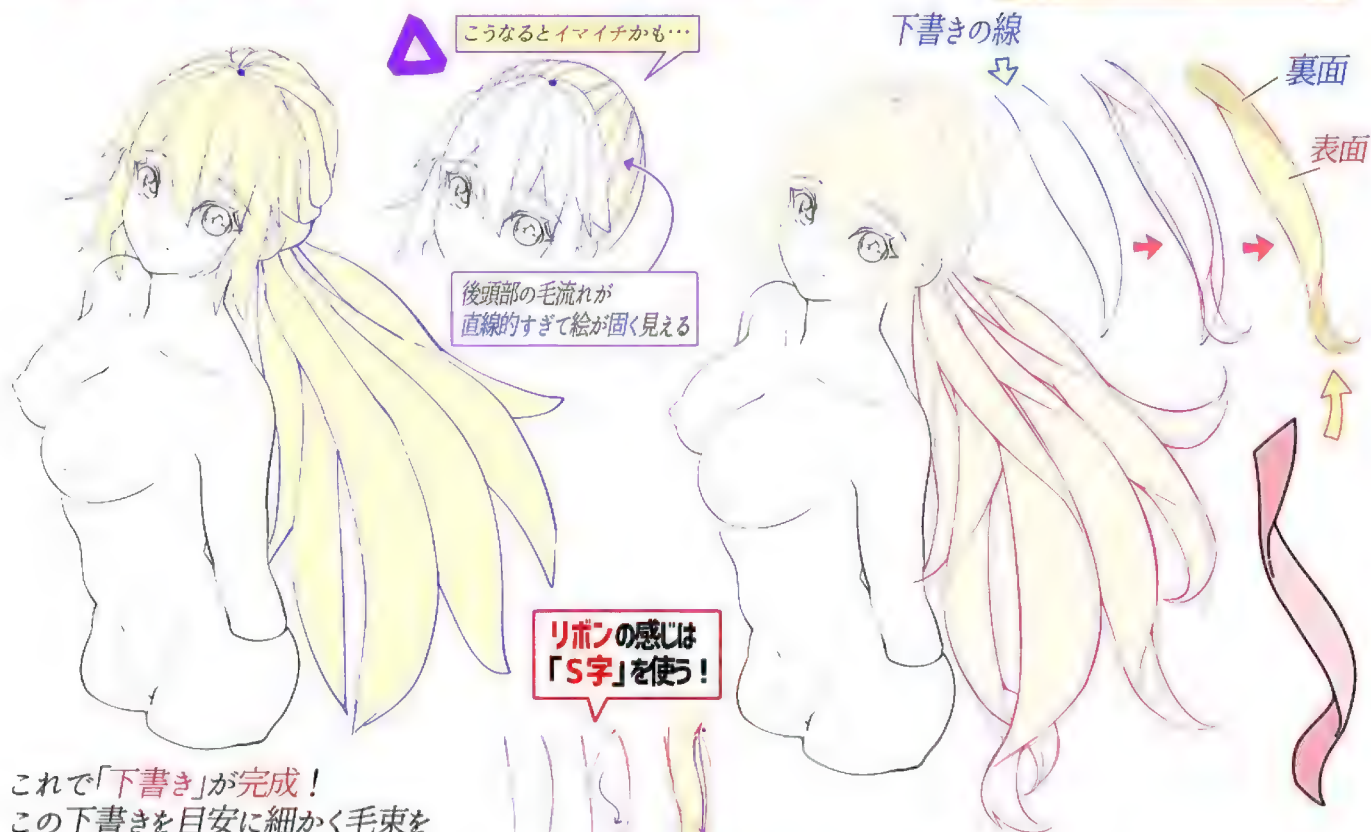
極太まゆげ、デカ耳、たらこ唇 など。

キャラの濃いクセモノ向きフェイス

ロングヘアーの髪を描き方②

Created by Takuya Yoshimura

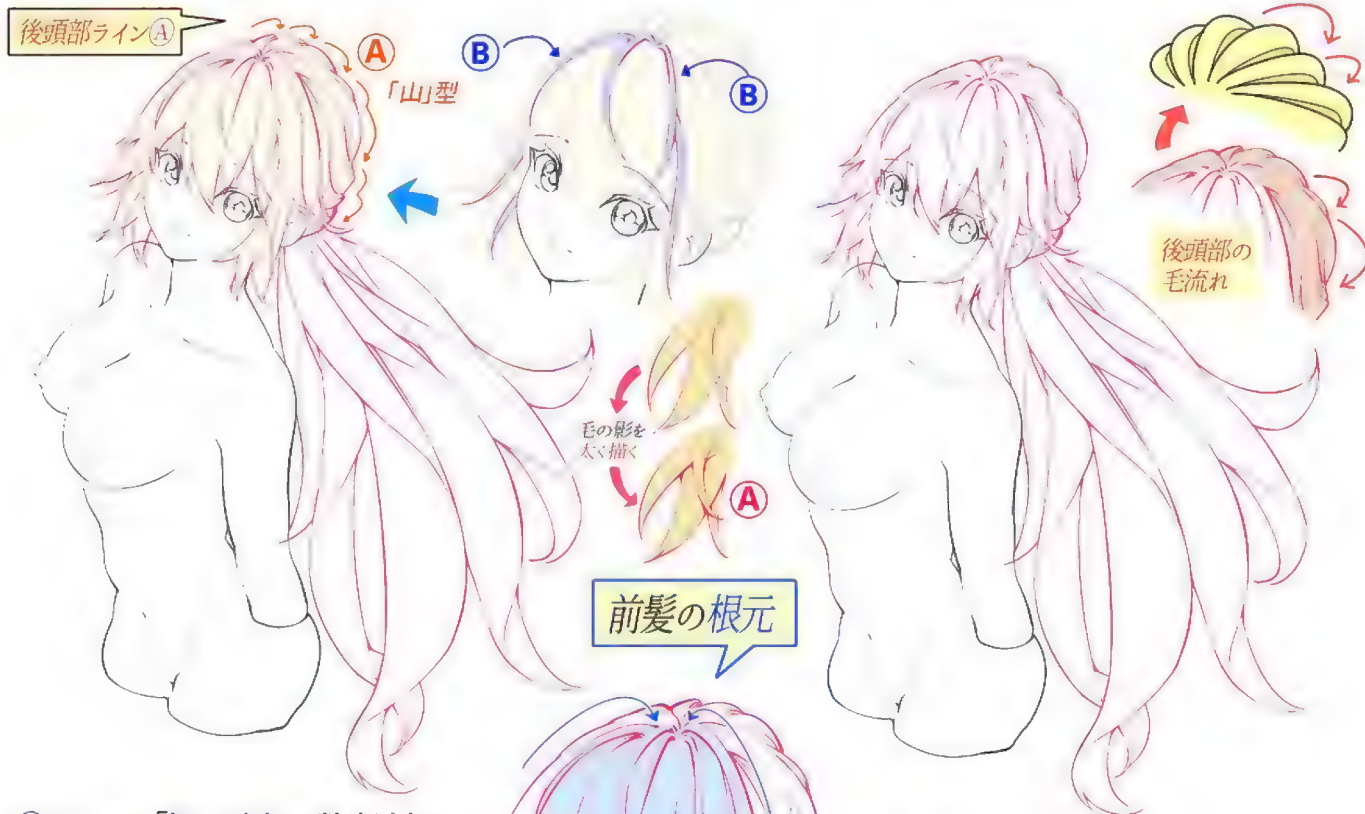
図解はPIXIVBOOTHで販売している
「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の
しつとりペンで「線画」オールワンペンで
「色塗り全部」を使用して作画しています！



これで「下書き」が完成！
この下書きを目安に細かく毛束を描き込んで清書していく。

特に女性の髪は毛は綺麗なカーブを描くことが重要なので「直線すぎる線」は絵のフワリ感が無くなるので注意！

テール部分の髪は「リボン」のように描く！
表面を裏面を交互に見せるように描くのがコツ。
リボンは「S字型」を利用して描くとカンタン！



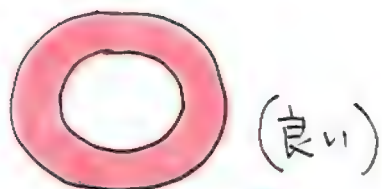
②みたいに「細い毛束」を数本追加すると「前髪の立体感」がアップする！

さらに後頭部のライン(A)は直線にせずモコモコとした「山型」に描くことで髪は毛のフワリ感が表現できる！

前髪の根元に「ふくらみ」を持たせるように描くのが大切！

線画をさらにリアルにしたい時は②のように「毛束と毛束のスキマ」の影を太く描く！

男



(良い)



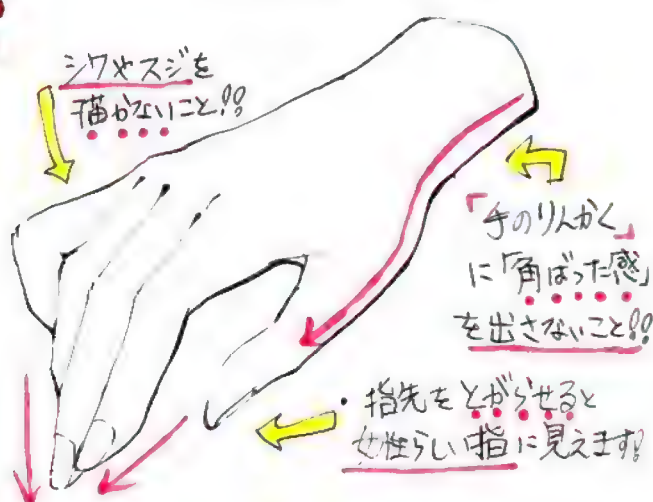
(ダメかも)



《ダメな理由》

- ① 手のリムが「丸」か「女性」が強すぎて性別が伝わらない!
- ② 骨やスジ感が弱いのので「男の力強さ」がない手になる。
- ③ 角ばった感がないので手の骨格がよ伝わらん。

女



《ダメな理由》

- ① シワや骨スジが多いので女性らしい手に見えない...
- ② 指先が「丸」いので男の手に見える。

子



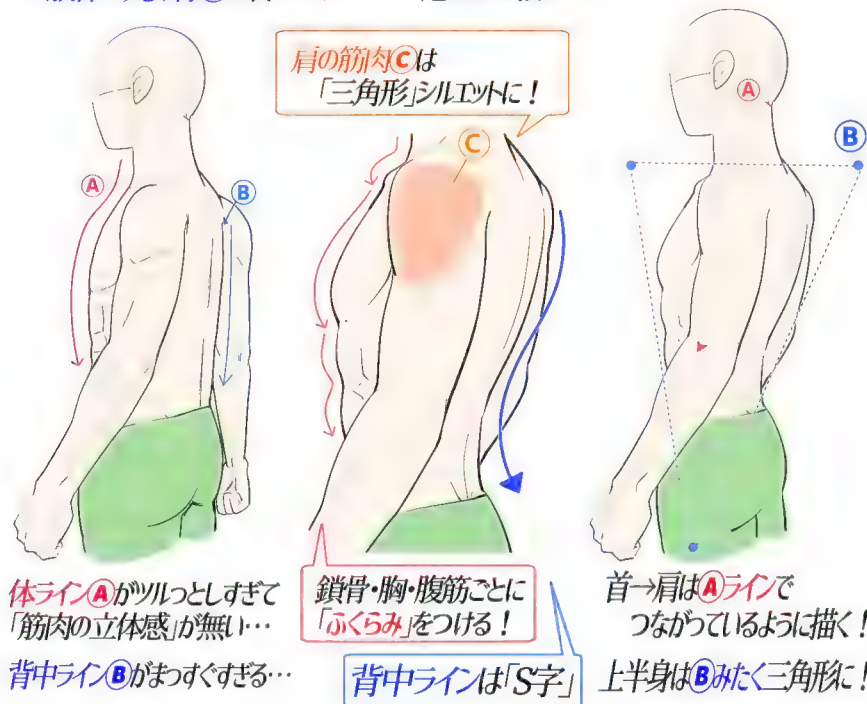
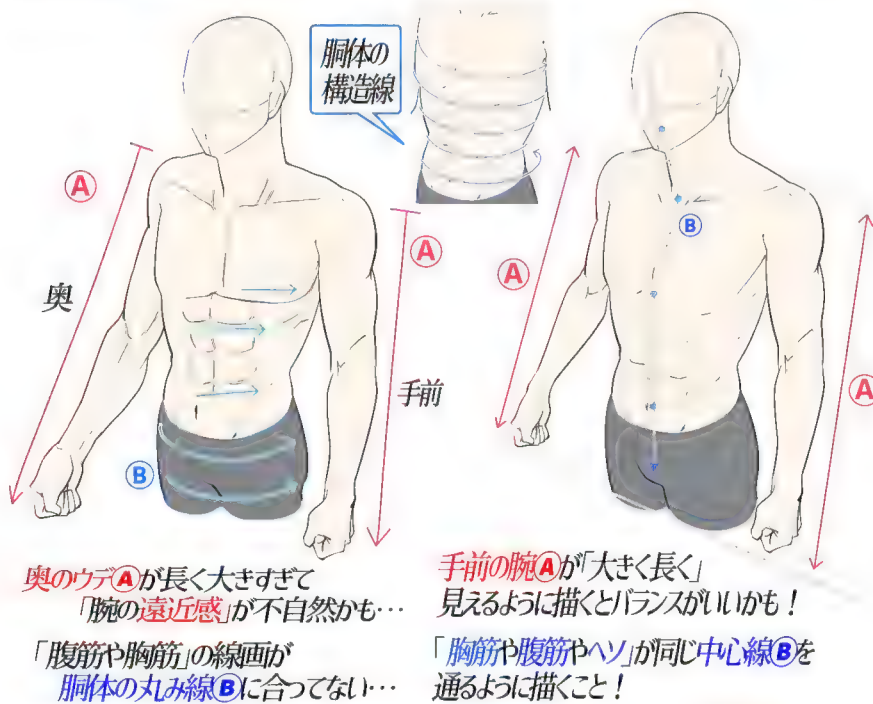
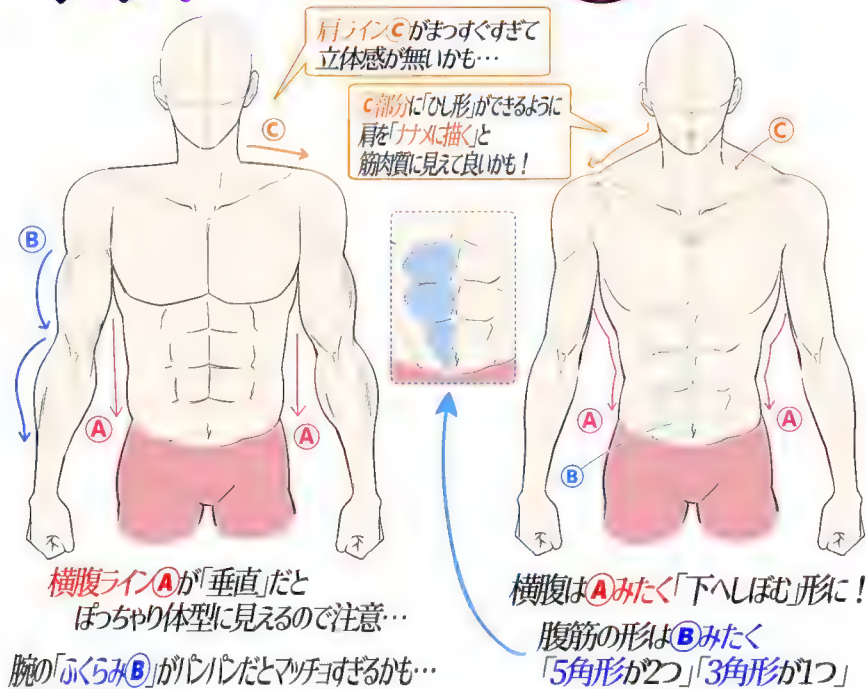
《ダメな理由》

- ① 指が長いので子供の手に見えない
- ② 手が直線。ほろぼろ子供特有の体のムチムチ感、丸み、が足りない...

(注) (※あくまでイラスト上での手の見せ方の考えです。)

✕ (ダメかも..)

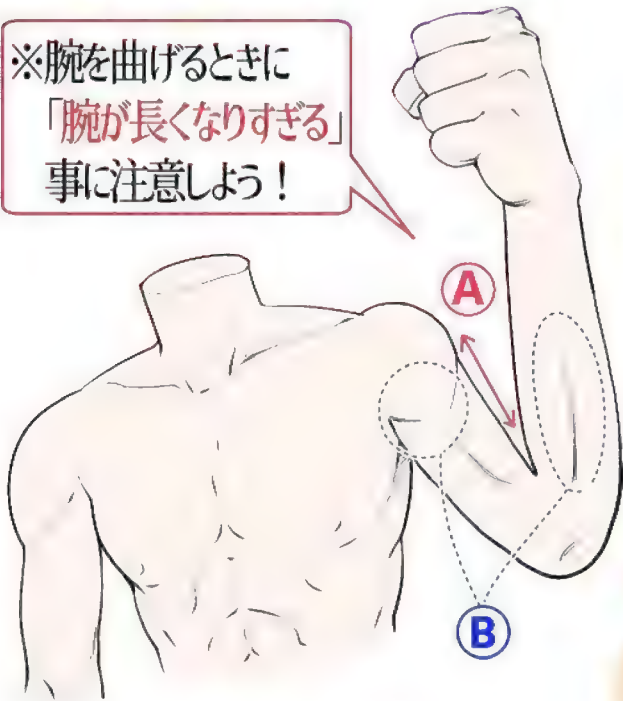
○ (良い!)



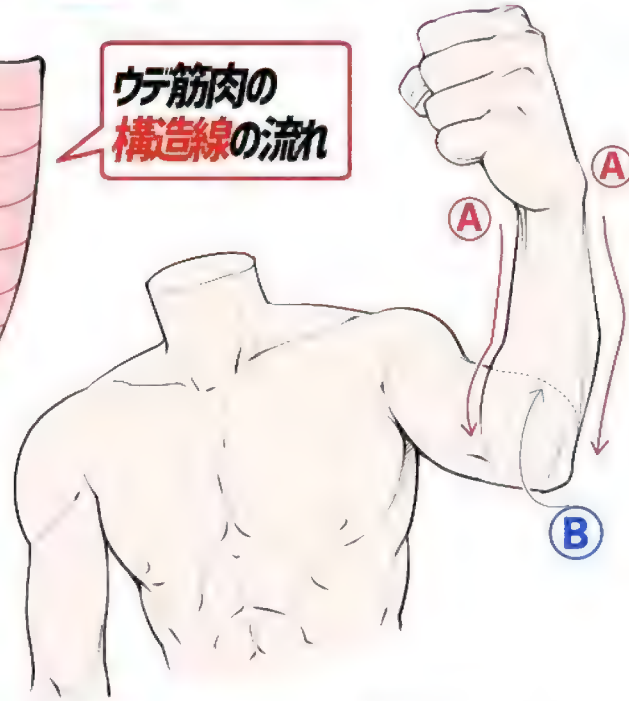
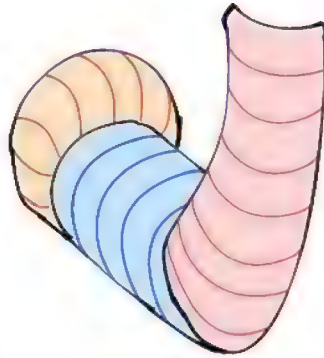
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

※腕を曲げるときに
「腕が長くなりすぎる」
事に注意しよう!

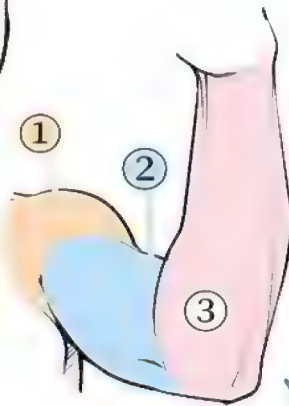


ウデ筋肉の
構造線の流れ



腕を曲げるときに二の腕A部分が長すぎると
腕自体がおかしな長さになってしまう...

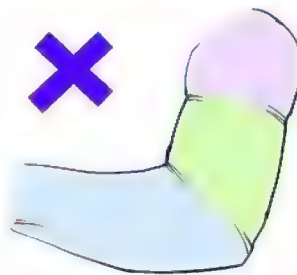
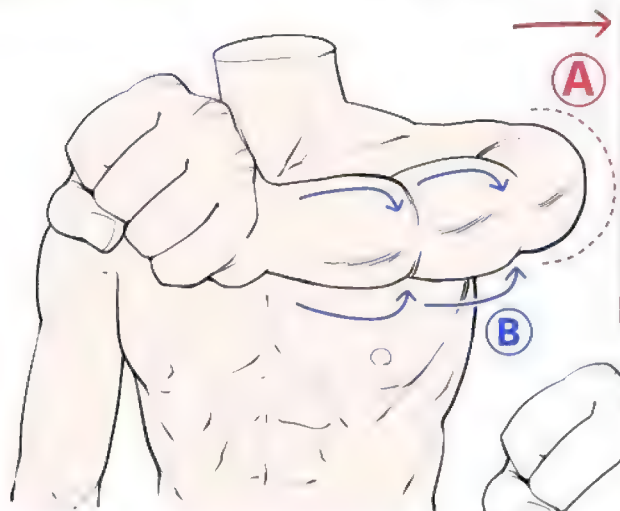
筋肉タッチBがデキトすぎて立体感を感じない...



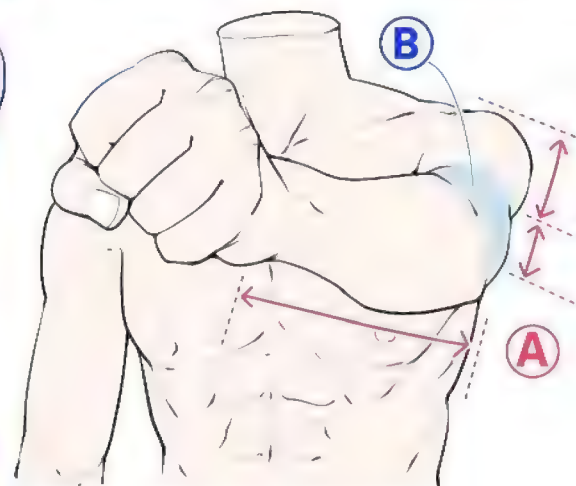
筋肉のブロック分け

腕ラインAは左右対称ではない!
(線画の膨らみ方が違うので観察しよう)

B部分には「見えないけれど」
二の腕が続いていると意識して描く!



○



肩の位置Aが外にありすぎて不自然かも...

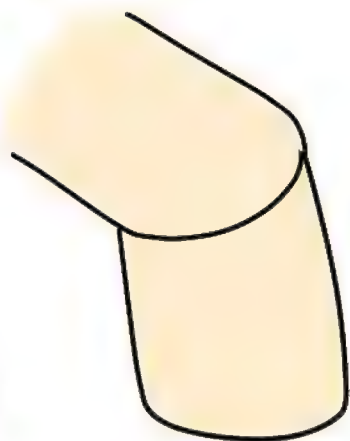
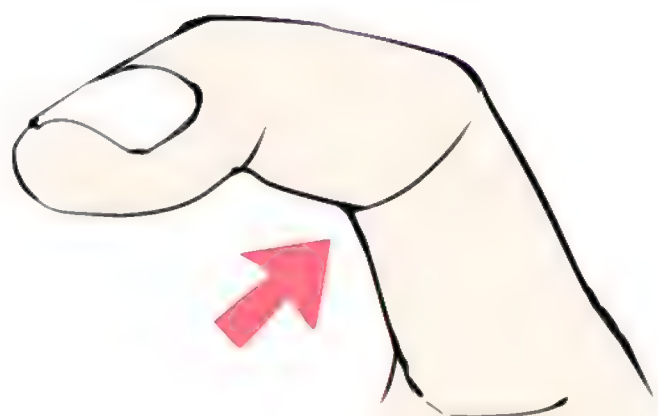
腕の筋肉Bが団子みたいに
ボコボコした感じが単調にみえるかも...

腕の筋肉は✕みたく
まっすぐに連結してない!
○みたくパズルのように連結してる!

前に突き出す腕はAみたく
ひじ下部分が「長く」
ひじ上部分と肩部分は「短く」見える!
二の腕部分Bは三角形っぽく見える!

「手のポーズ」を練習しまくる表





関節のシワが1本だけなので
立体感が無い…

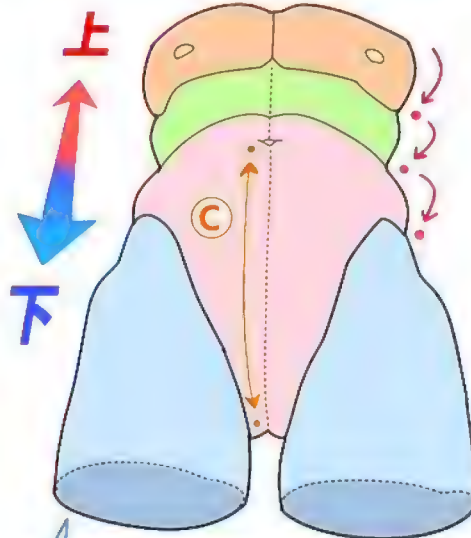
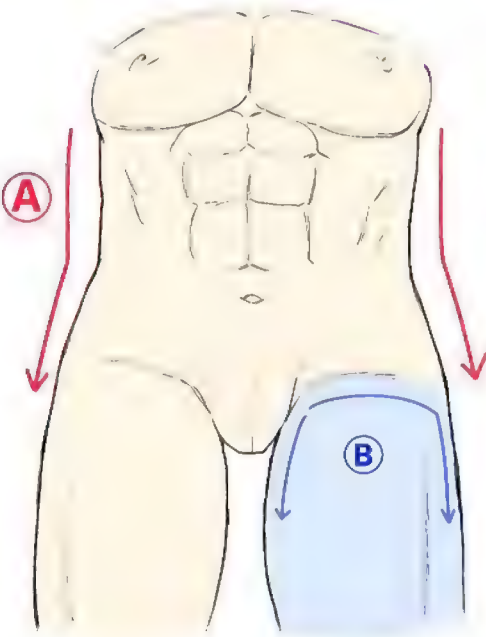


関節部分に球体が
入っているイメージで描くと
関節構造が立体的になる！

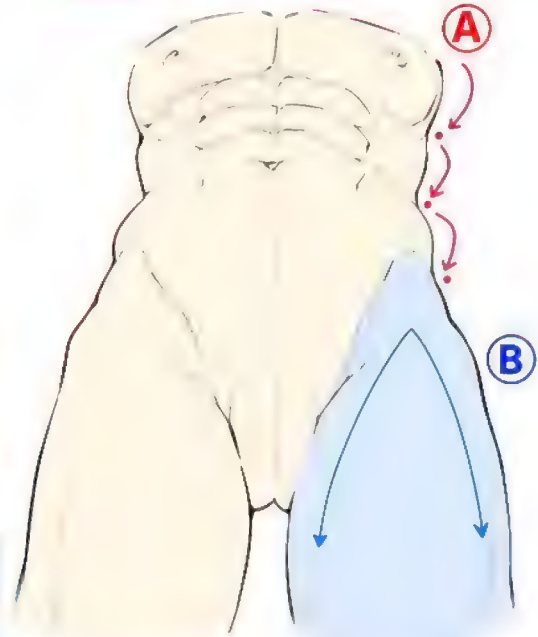
× (ダメかも…)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



下から見上げる角度



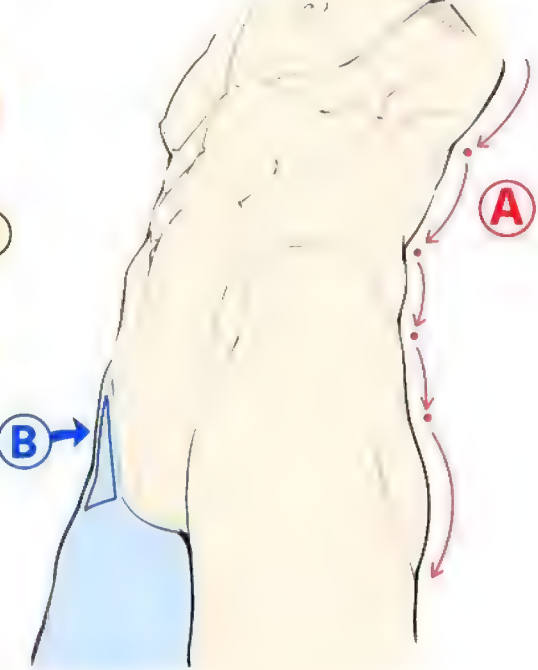
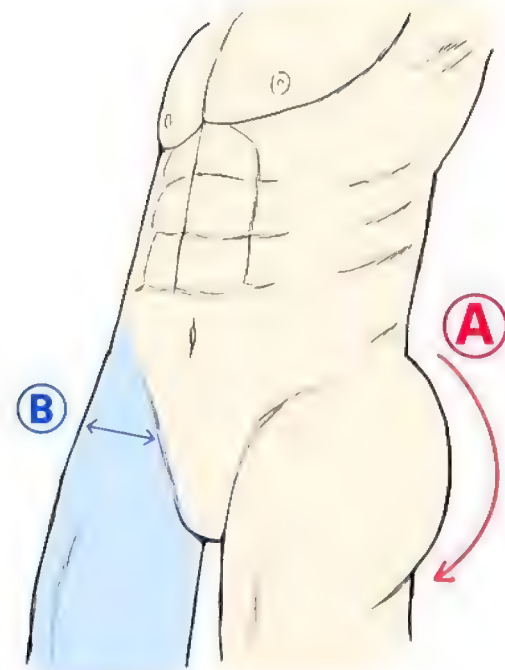
胸ライン①にくびれが無さすぎて
「下から見上げる角度」に見えない…

足の付け根の形②が「四角形」に
なりすぎると不自然かも…

上半身(上へ)にいくほど
遠近感で「小さくせまく」
下へ行くほど「大きく描く」
ことがポイント！
そのために体を「ブロック分け」
することが重要！

上半身①はブロックごとに
細かく「くびれ」させる！

足の付け根②は「V字型」



おしりライン③の「丸みが強すぎる」と
女性っぽい体に見えやすい…

奥側の足の付け根④が
見えすぎると「遠近感が弱くなる」…

**「わき腹～足」は
3つのブロックで
考える！**

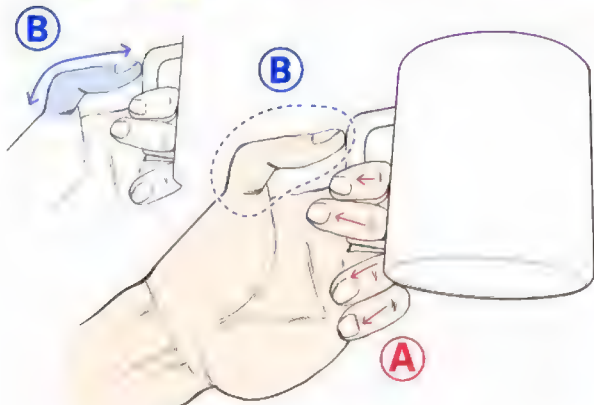
背中ライン⑤は「5段変化」
位に「くびれ」を描くとリアル！

奥側の付け根④は
「細い三角地帯」が見える感じ！

✕ (ダメかも...)

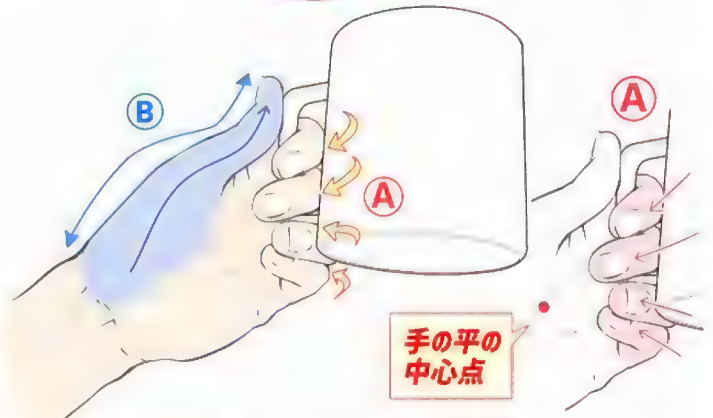
「〇例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

〇 (良いかも!)



4本指の向き(A)が
「外側へ広がる」と不自然...

親指(B)だけが「取ってつけた」ように
浮いて見えてしまっている...



4本指の向きは(A)みたいに
「手の平の中心(内側)へ集まる」ように描くと自然!

親指とは「手首から始まっている」
③部分全体が「親指」だとイメージする!



①部分の薬指と小指が見えすぎていると
「手がノッペリして見える」ので注意!

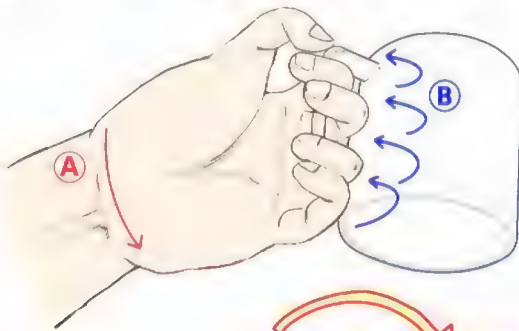
②みたいに3ブロックそれぞれが
バラバラの向きで描かれているので
各パーツが全て「分離」して見える...



この手の角度では(A)のように
人差し指と中指だけ見えるのが自然!

「親指」と「ほかの4本指」は
指の腹(下面)が向く方向が違う!

**小指・薬指は
ほぼ見えない**

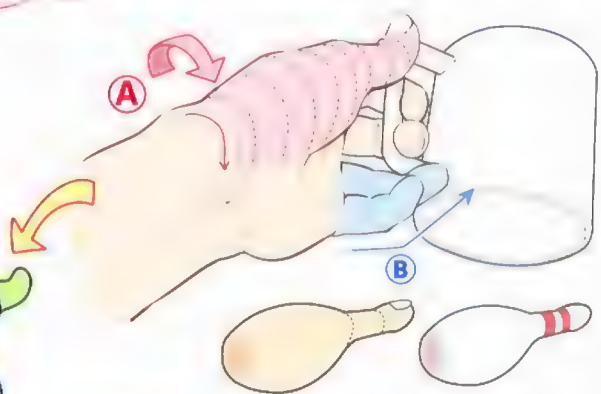


手首ライン(A)が「立体図形」を
意識できていないので、手の厚みが
感じられずノッペリして見える...

4本指(B)の曲がり方が一定すぎると
「絵的なリアル感」が無くなってしまう...



**手首の
立体図形**



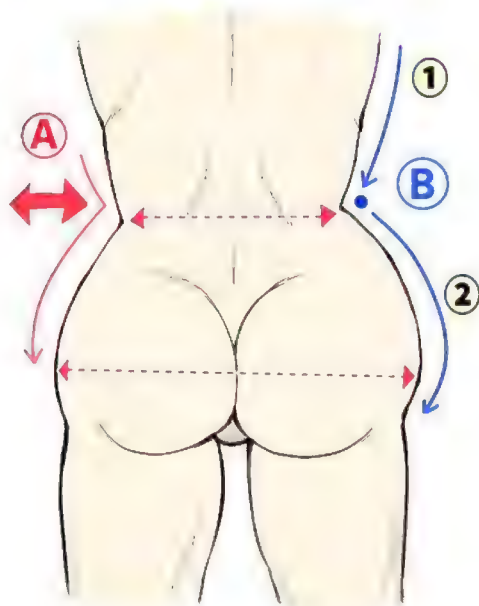
親指(A)は点線の「丸み」を意識しながら
「ボウリングのピン型」をイメージして描く!

小指と薬指(B)は「くの字型」に
「ハンドルの下を支える」ように描く!

× (ダメかも...)

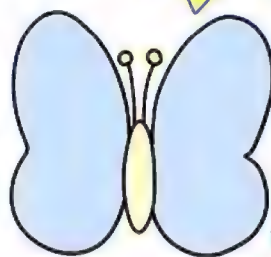
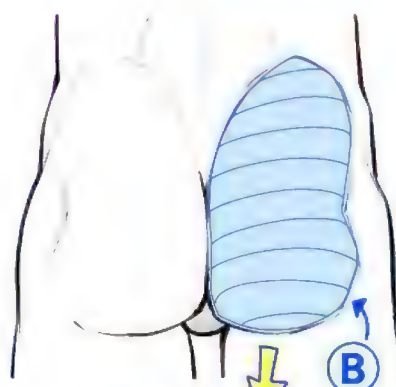
「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)

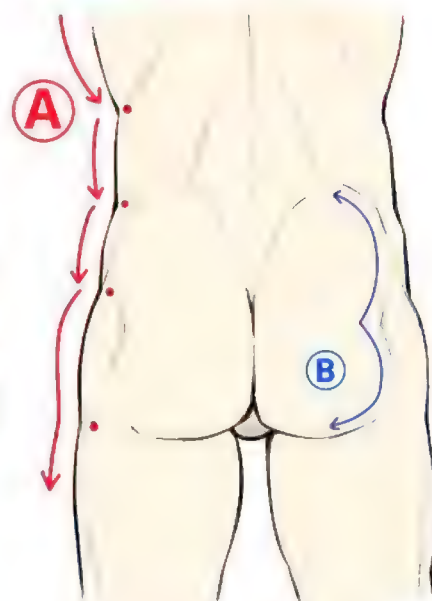


くびれの「深さ(A)」を深く描くほど
「女性的な足」に見えやすいかも

胴のりんかく線(B)が「2段変化」
しかない筋肉質に見えない...

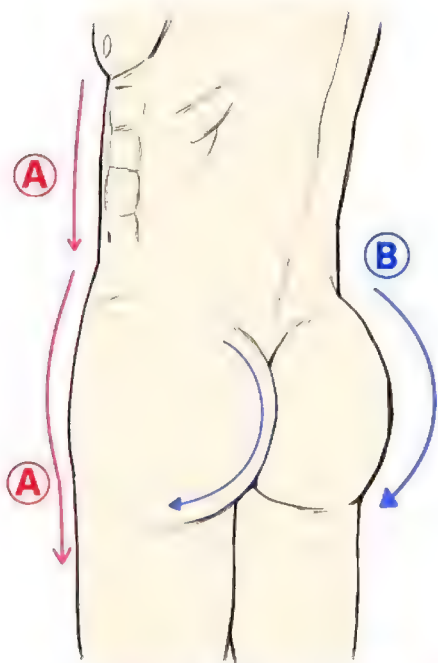


**男性の引き締まった
おしりの形は
「ちょうちょ型」**



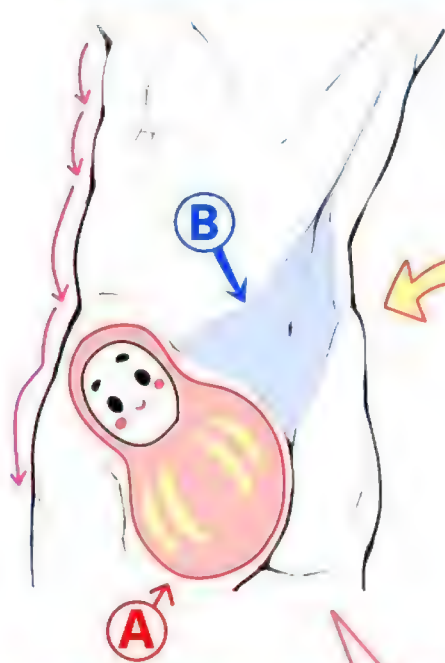
胴体のくびれ点(A)は4個あり
「4段変化」くらいがいいかも！

男のおしりは(B)部分が
「3」の形になるような感じ！



胴体の線(A)に「デコボコ感」が
無さすぎると「女性の絵」に
見えやすいかも...

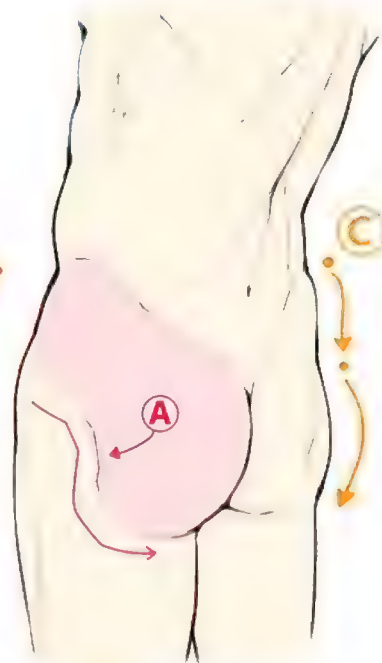
男のおしりは
「球体ではない」ので
ライン(B)が丸すぎるかも...



腰まわりの筋肉の形

腰部分(B)は「ひし形」

おしりの筋肉(A)は
「だるま型」になるイメージ！

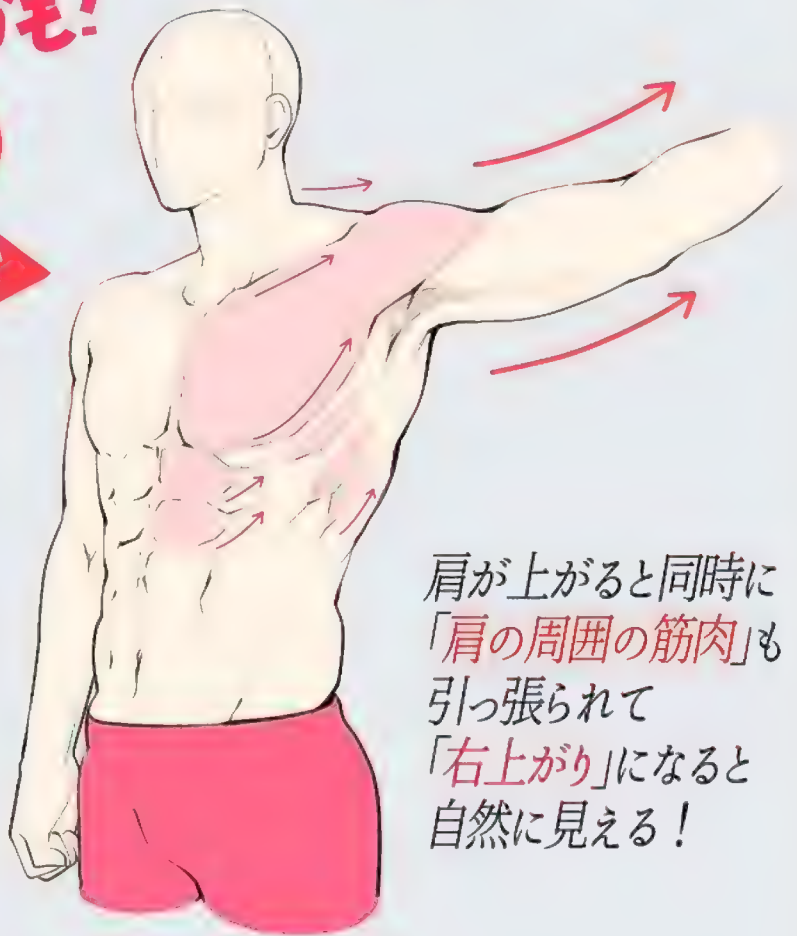


男のお尻には(A)みたいな
「S字型」の筋肉スジがあると
「がっちり感」があって良い！

お尻ライン(C)は「2段変化」で
軽く「くびれを作る」とリアル！

肩を上げた時の筋肉デザインのコツ!

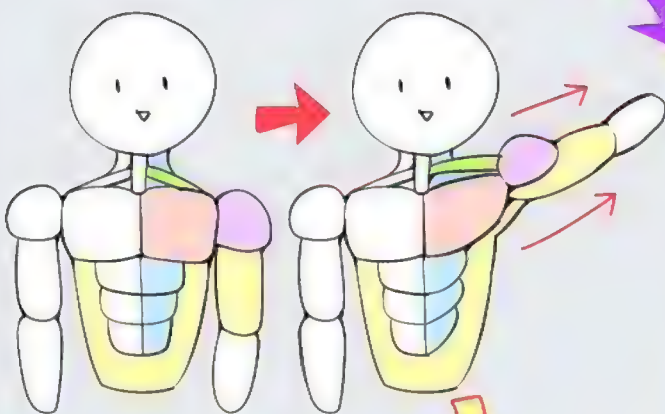
イイかも!



肩が上がると同時に
「肩の周囲の筋肉」も
引っ張られて
「右上がり」になると
自然に見える!

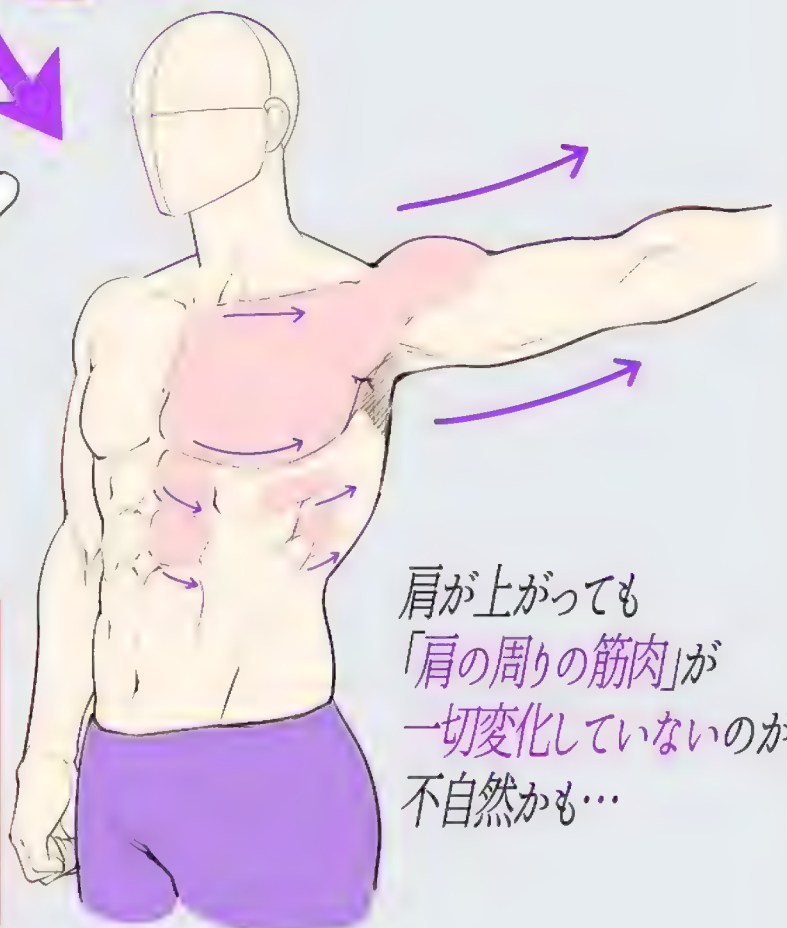


おしい...



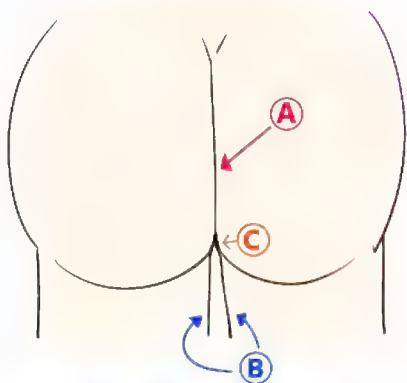
重要ポイント!

体の「全パーツ」は全て
筋肉でつながっているので
「1部分が動けば」
必ず「全体も動く(変化する)」



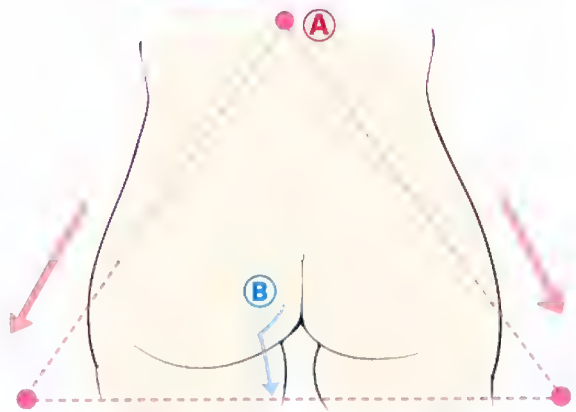
肩が上がっても
「肩の周りの筋肉」が
一切変化していないのが
不自然かも...

✕ (ダメかも..)

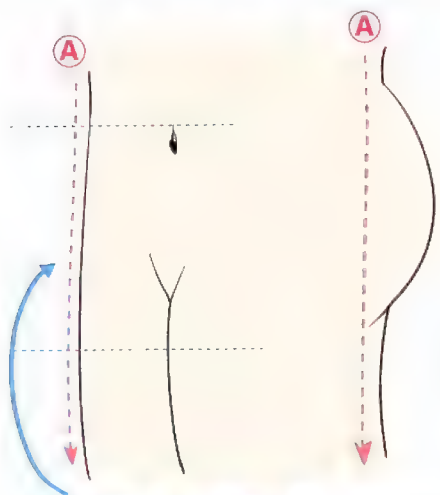


- ①お尻の真ん中線Aが長すぎるかも...
- ②内側の太ももラインBを点Cから描いてしまうと不自然かも...

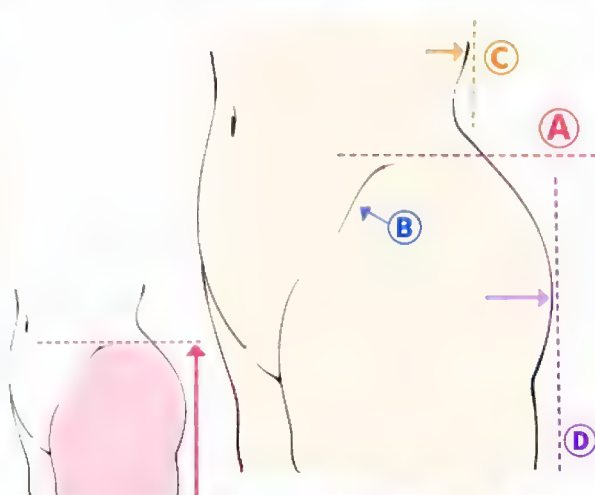
○ (良い!)



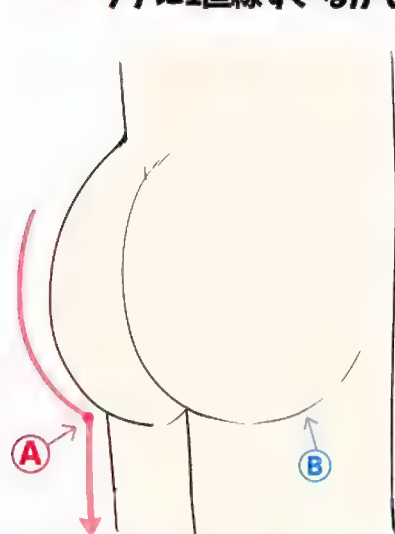
- ①お尻のカタチAは下へ広がる三角形シルエットになると綺麗かも!
- ②お尻の穴〜太ももラインBは「くの字」にくびれるとセクシーかも!



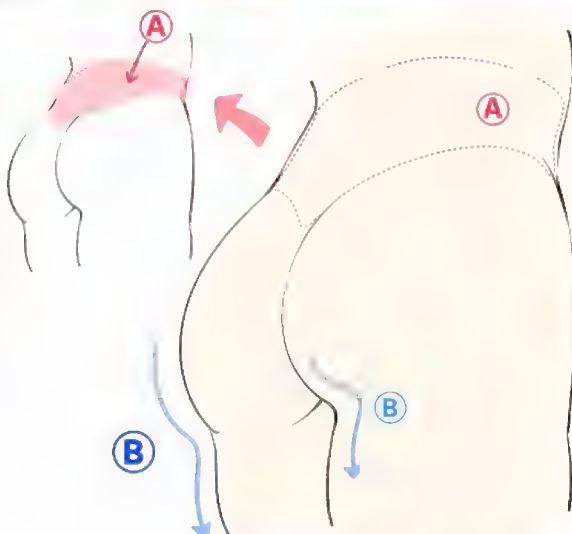
- ①下腹部と脚の境界線があいまいなので絵がノッペリして見えるかも...
- ②腰から脚までのラインAがタテに1直線すぎるかも...



- ①脚はAの高さまでであると意識しよう! B線を描くと立体感が伝わりやすい。
- ②腰Cよりもお尻Dの方が外にでる!



- ①お尻と脚の境目Aがクッキリ曲がりすぎて不自然かも...
- ②お尻の下線Bを長く描きすぎかも...



- ①お腹とお尻の中間スペースAを意識して描くとリアルな腰回りになる!
- ②足の付け根部分Bはやわらかく丸みのある「くびれ」に描く!

× (ダメかも…)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



左右の「スネの面」は
違う方向を向いている
方が自然かも！

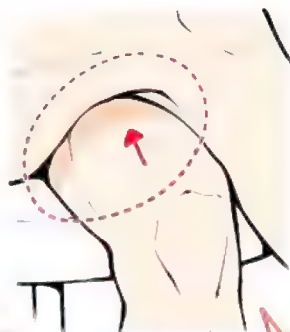
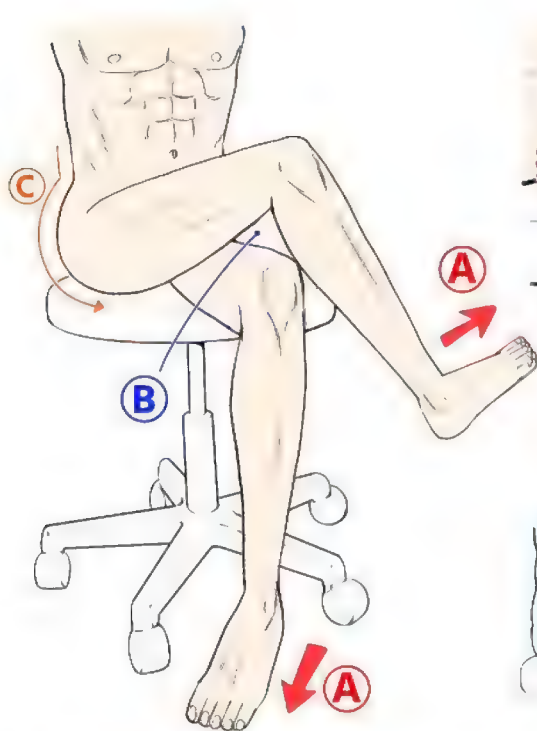


奥側のひざ部分①が手前に見えてないので
足を組んでいるポーズとして不自然…

太ももライン②が「直線すぎると」
男性の筋肉感が伝わらないかも…

太ももライン①は直線ではなく
筋肉の盛り上がりで「波打っている」
※「ゆるいS字ライン」を意識してみよう！

ひざ下③部分は「真下に降ろす」のではなく、
「奥側へ傾けるように」描くのがコツ！



太ももの下に
影をプラスすると良い！



左右のひざ③は
ほぼ「1直線上」に
並ぶように
デッサンすると良いかも！

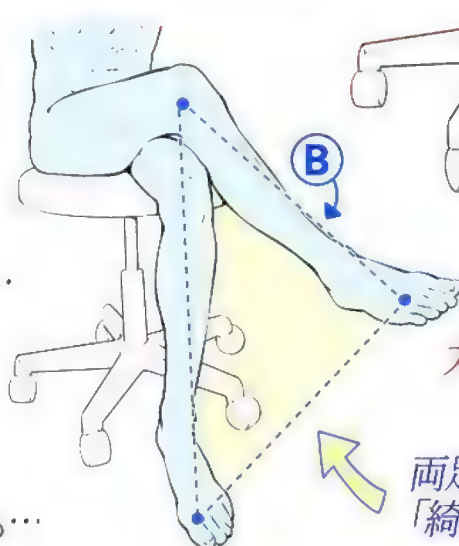
足の甲④が逆方向に向きすぎて不自然…

③部分に「スキマ」ができていて
足組みポーズに見えにくい…

腰ライン⑤の「丸みが強すぎる」と
女性のカラダっぽく見えてしまうかも…

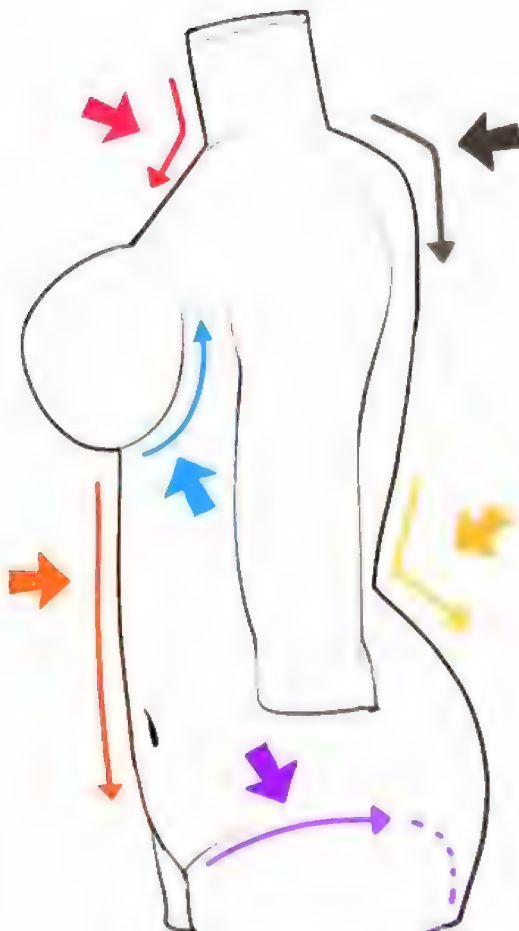
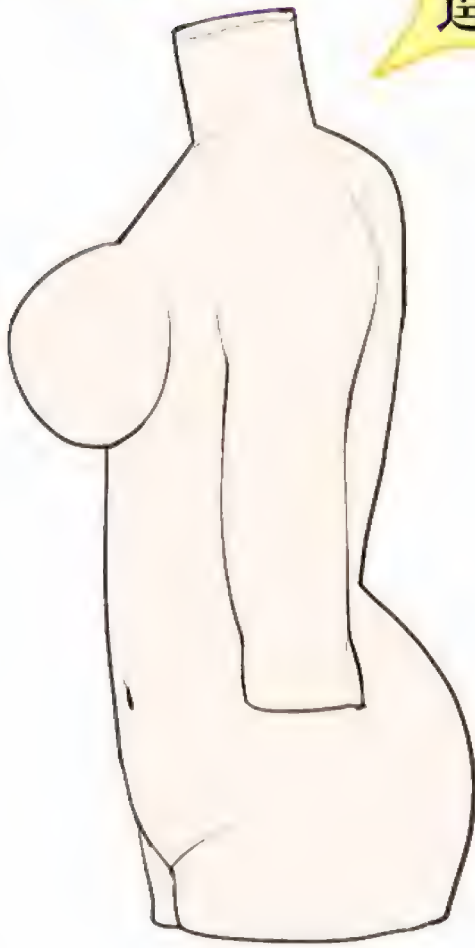
太ももライン①は下の脚に圧迫されて
「山型のライン」になる！

両足のひざ下部分は③のように
「綺麗な三角形」シルエットに見える！





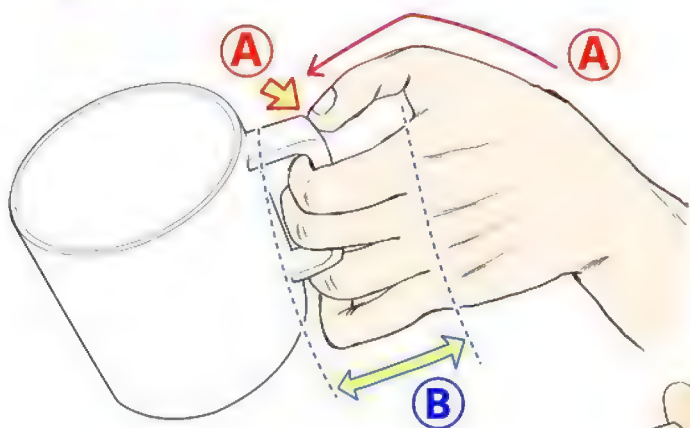
左右の絵の
違いはどこ？



✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



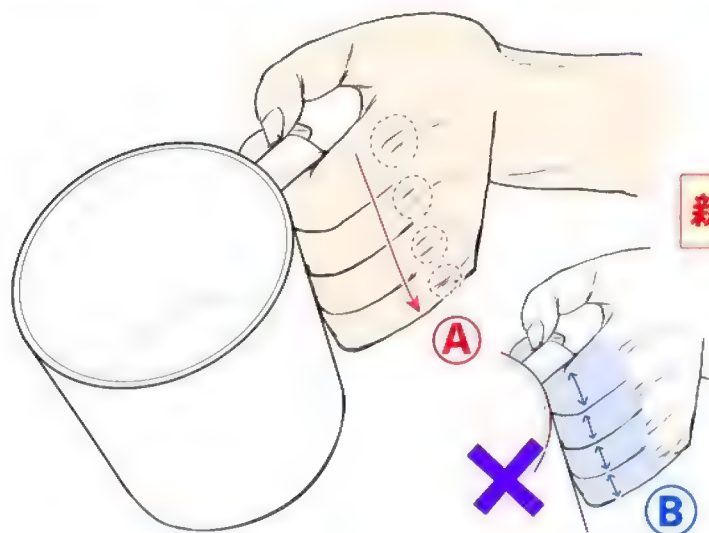
親指を①みたいに曲げると不自然かも...
指先①がハンドルに少ししか触れてないのも
ポーズとして物足りない感じがする...

4本指の幅②が「全て平行で同じ間隔」
になるとノッペリ感があるかも...



こぶしの骨すじは点①に向かう！
手の甲の面は「三角形型」に考える。

4本指の関節部位②は
綺麗なカーブ線上に配置すると
自然なデッサンに見える！



こぶしの関節①が4つとも「直線」に
並びすぎると手がペラペラに見える...

②みたいに「指の間隔」が同じすぎると
「手の奥行き感」が感じられないかも...



親指の腹面①を見せるように描くといい！

コップを持つと手全体がカーブするので
小指にいくほど「指の見える面積②」が小さくなる！

購入できるのは 全51種の翼

- ① **トレース用の下書き**に使っても良し！
- ② **線画素材**をそのまま**作品に組み込んで**も良し！
- ③ 私の**オリジナル作画**なので**商用利用**も自由！



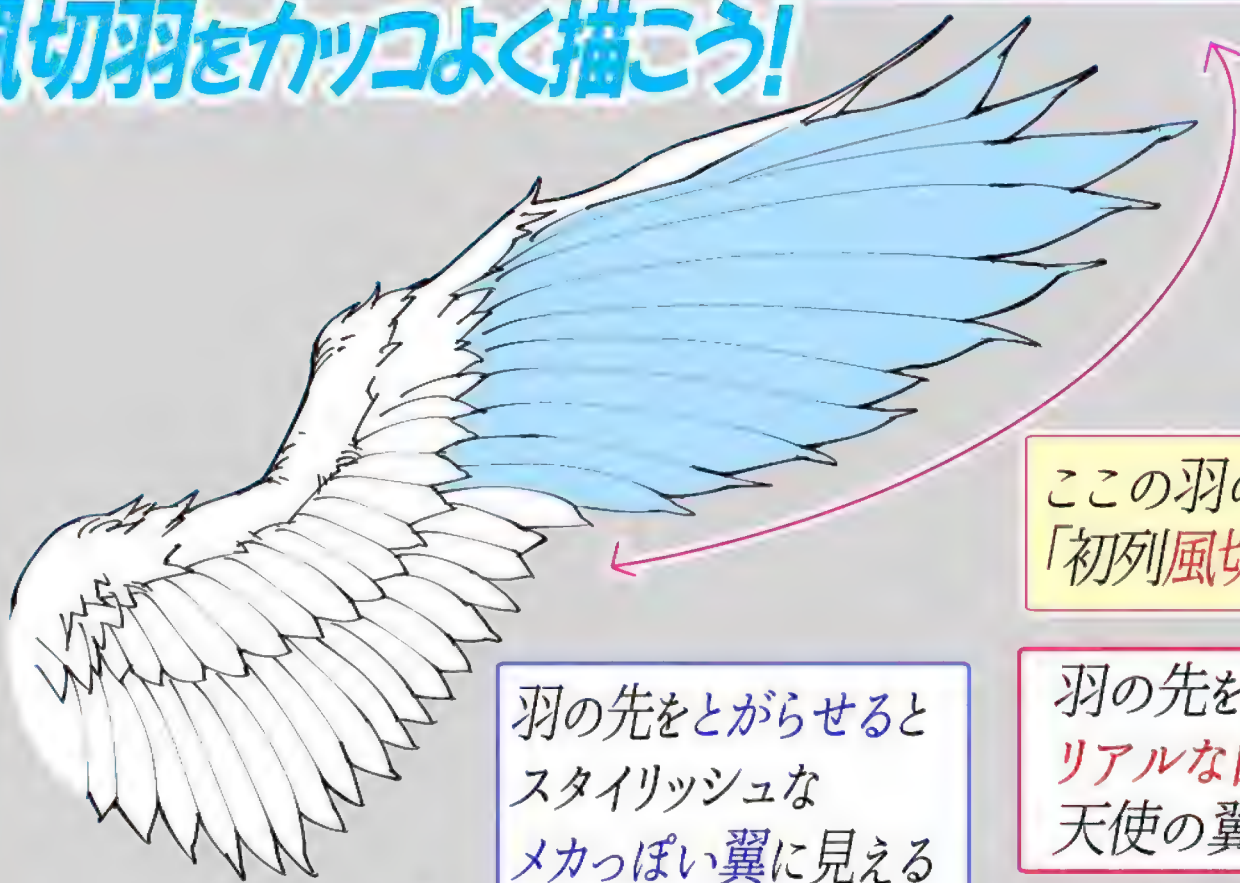
① 左右反転コピーすれば「両翼」を作れます！

② 翼には「内面」と「背面」があり微妙に見え方が違います。
「内面翼はピンク」「背面翼は青色」で色分けしています。

※素材はトレース専用（なぞって使うことが目的の素材）ですが、
線画をそのまま描画として使っていたいたっても構いません！

※「両翼」タイプの翼では「内面翼・背面翼」は見た目にあまり差が無いので「使い分ける必要はない」かもです！

風切羽をカッコよく描こう!



この羽のことを
「初列**風切羽**」という。

羽の先をとがらせると
スタイリッシュな
メカっぽい翼に見える

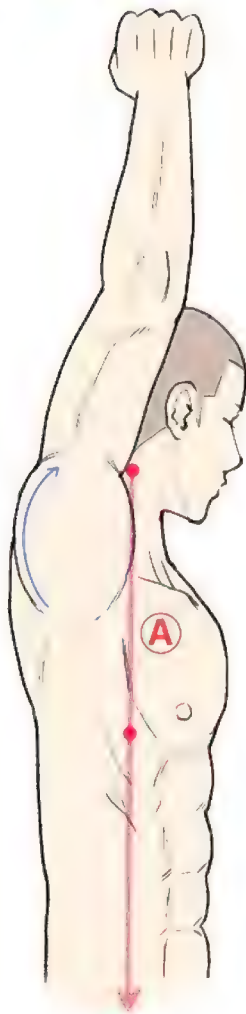
羽の先を**丸く**すると
リアルな白鳥っぽい
天使の翼に見える



× (ダメかも…)

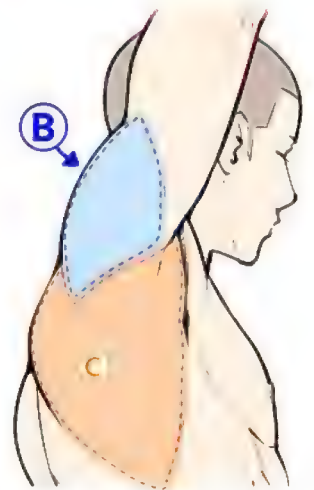
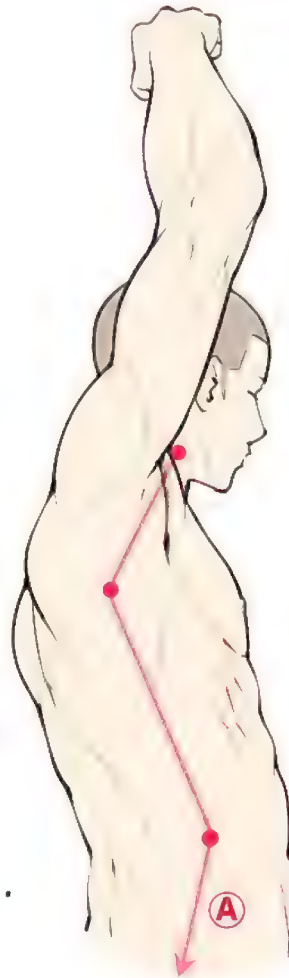
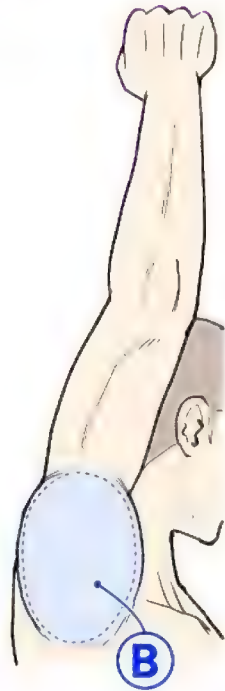
「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



体の軸(A)が首から腰まで
「直線的すぎる…」

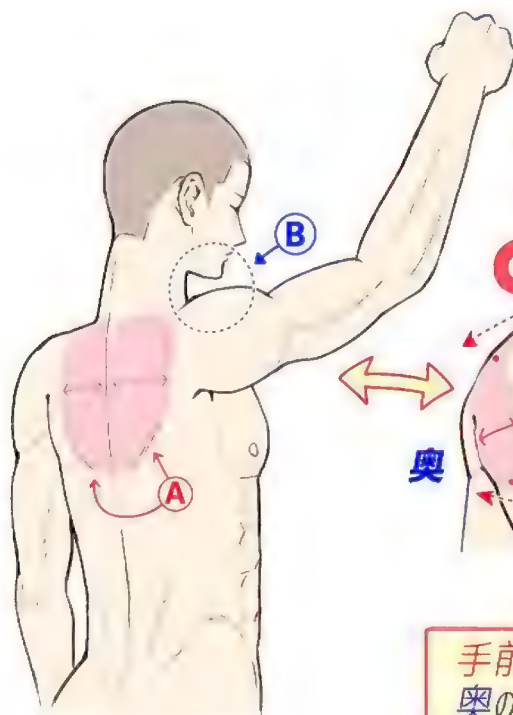
肩の筋肉(B)が円形すぎる…
肩は「球体ではない…」



首から腰までの中心軸(A)は
「S字型」になると自然！

肩の筋肉(B)は
横から見ると
「三角形型」になる。

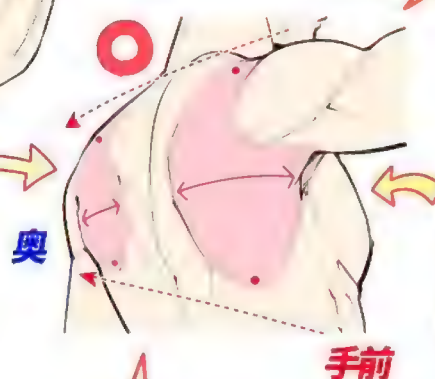
肩まわりの筋肉は
BとCの2ブロック
で考える！



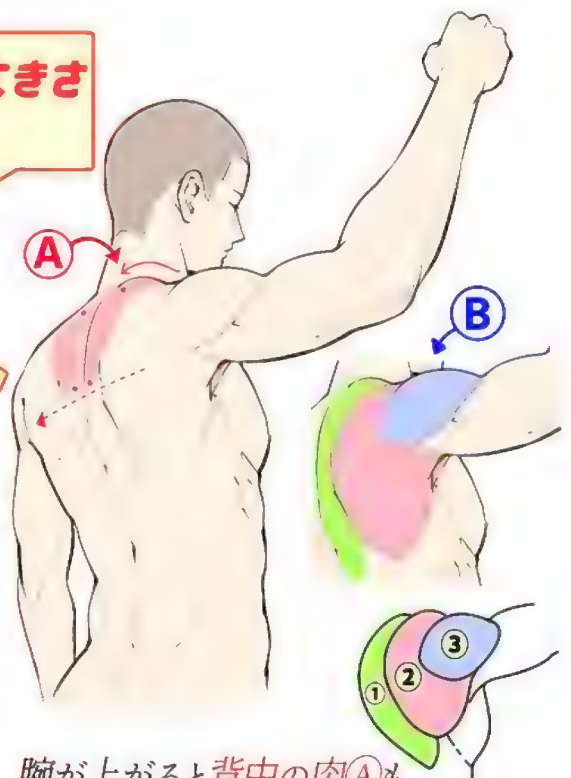
背中の筋肉(A)が左右で
「同じ大きさすぎる…」

あごと肩のスキマ(B)が
「空きすぎて」不自然かも…

筋肉の見える大きさに注目しよう！



手前の筋肉は「大きく」
奥の筋肉は「小さく」
描くことで「体の遠近感」
がアップする！



腕が上がると背中の肉(A)も
連動して盛り上がる！

「背中から肩の筋肉(B)」は
3ブロックが重なるように描く！



色んな角度の耳②

少し下から見上げる横耳



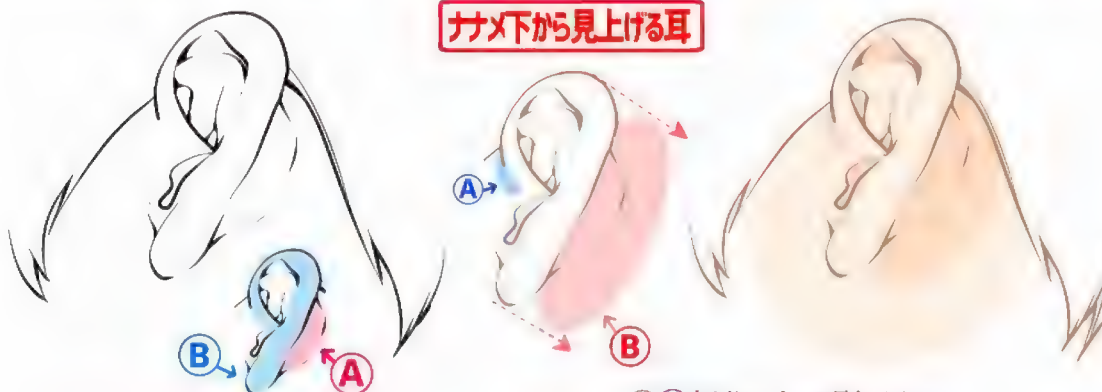
①下から見上げる時は「耳たぶの面積」が広がる!

①(A部分)に影を足すと立体感がアップ!

②耳の内部と外部は「3ブロック」で考えると
シンプルで理解しやすいかも!

②(B部分)に影を足すと「耳の厚み」が
表現されるので絵がノッパリしない!

ナメ下から見上げる耳



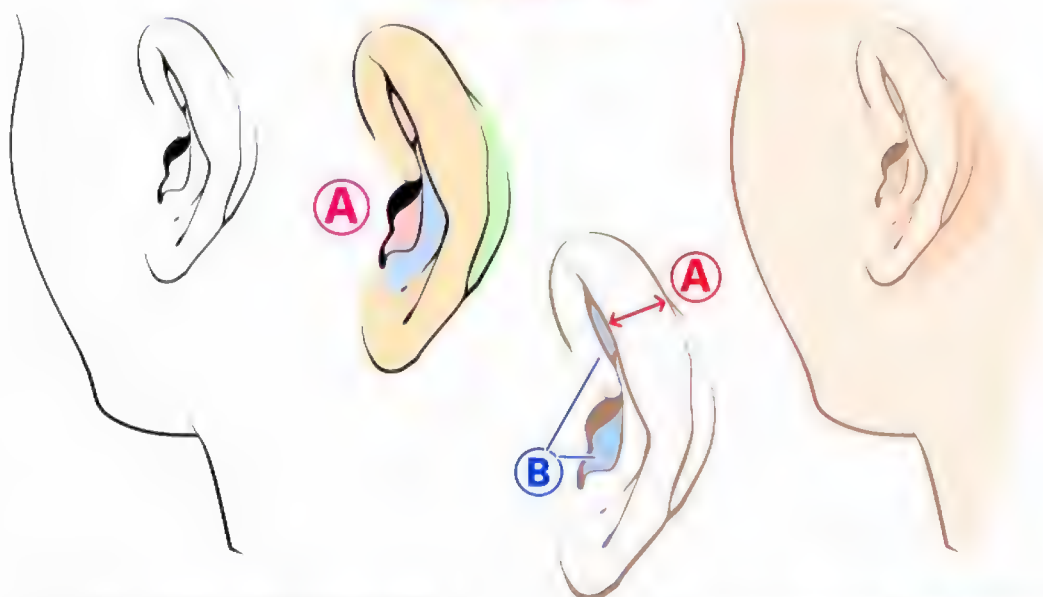
①耳の(A部分)は「半月型」をイメージする!

①(A部分)に小さな影を足すと
「耳の立ち上がり」の立体感が分かりやすい!

②耳のシルエット(B)は数字の「9」になるイメージ!

②(B)の耳の影は「ナメ下方向」へ
ズれるように塗るとリアルかも!

上から見下ろす耳



①上からのアングルでは「耳の内部」は
ほぼ見えないのが自然かも!

①上から目線では耳上部分(A)を
ふ厚めに描くとリアルかも!

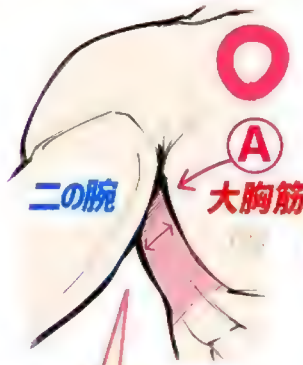
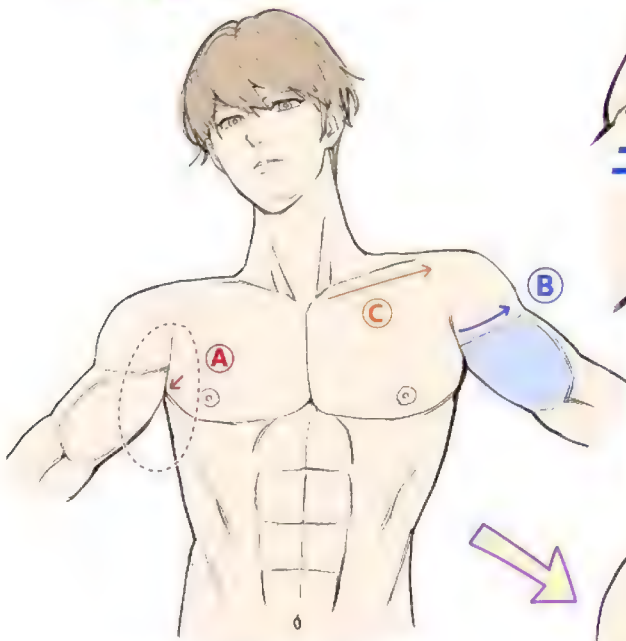
②耳の形が分かりにくいときは(A)みたく
「ブロック分け」で考えてみよう!

②上から見える耳の内部は(B)みたく
ほんのわずかな広さである!

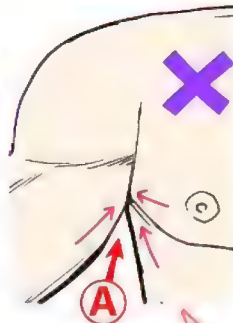
× (ダメかも...)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



わきの
スリマ



全ての線が
点Aに1Kと
不自然...

わきの1点Aに「線が集まりすぎる」と
わきの「へこんでる感」が無くなる...

二の腕の筋肉Bのシルエット(形)が
不自然かも...

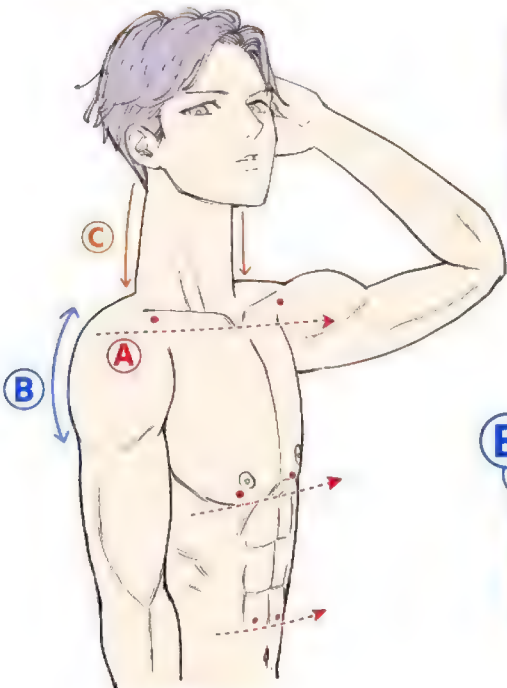
鎖骨Cが直線的すぎる...



「二の腕と大胸筋のあいだ」に
スリマA部分があると良い！

腕の筋肉Bは「丸み」を
意識して描くことが重要！

鎖骨Cは「S字型」のように曲がる！

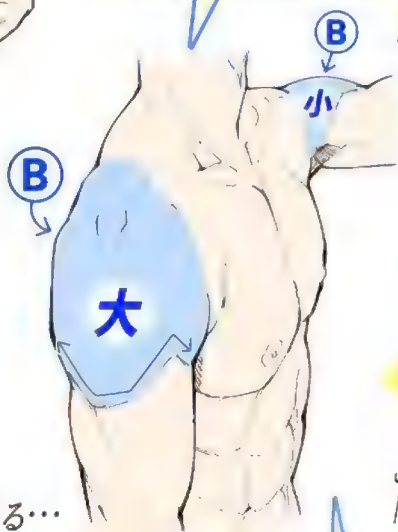


左右の各ポイントの高さAが
平行すぎるとポーズが単調に見える...

手前の肩の筋肉Bが「小さい」と
体全体が「こじんまり」して見える...

首ラインCが直線的すぎる...

ナナメ角度の
構図では
「遠近感」が重要！



手前のものは「大きく」
奥のものは「小さく」



このポーズでは手前の各ポイントAが
「奥よりも下がるよう」に描くとカッコイイ！

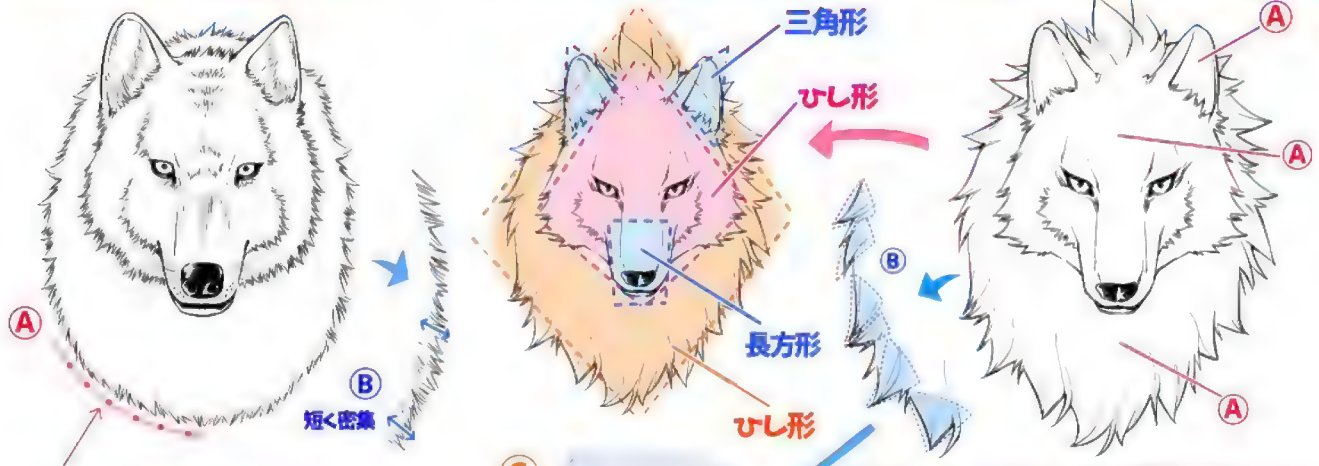
手前の肩Bは奥の肩よりも
「大きく描く」と遠近感がアップ！

首のラインCは「くびれている」

リアル風

顔のつくり①

デフォルメ風



①リアル風は**体毛のラインA**をジグザグにせず
アウトラインが丸くなるイメージに!!

②体毛の線画Bは1本1本が短く、密集させるように
「毛の本数」を多く描くのがポイントです!

①デフォルメ風はとにかく線画を少なくして
Aのような空白部分をスッキリさせる!

②デフォルメ風の体毛はBに似た「三角形フォルム」
にし、輪郭Cがジグザグになるとカッコイイかも!



①狼の顔のシルエットAは「三角形」
首部分Bにくびれは無いほうがいいかも!

②黒目はツヤを入れない方がリアルかも!
目のフチCは「太い線」にすると狼っぽいかも!

①黒目Aに白ツヤを入れると感情が生まれるので
アニメっぽい「キャラ性のあるオオカミ」になる!

②ほほ周りBに「三角形シルエットの毛並み」を
描くとオオカミの雰囲気アップするかも!



①顔がナナメ角度になると
耳の見え方Aが変化するので注意!

②リアル風なオオカミの鼻Bは
三角形よりも四角形がどいっかも!

①オオカミは「鼻と耳が長い」のが特徴!
鼻や耳が短いとライオンっぽくなるので注意!

②デフォルメ風の狼はヒゲを描いたり
目が優しいとキツネにも見えやすく注意!

横アングルの分解図解

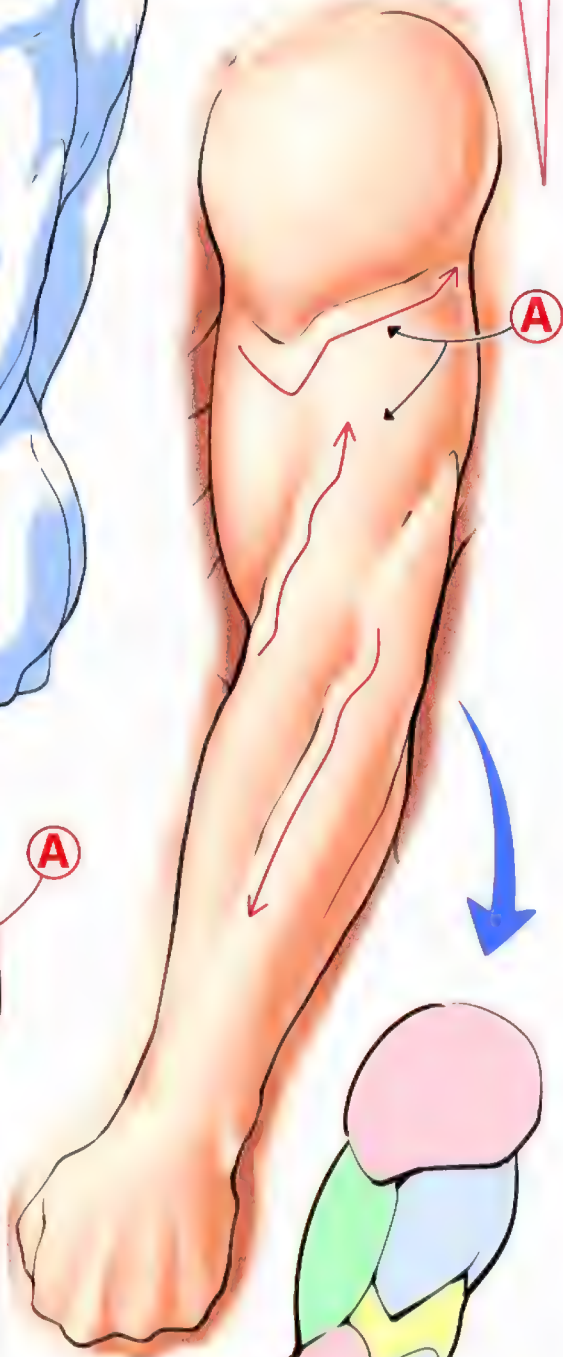
青い部分に「影を塗る」といいかも。
影の位置がつかめないうちは
マネして練習するのがオススメ!!



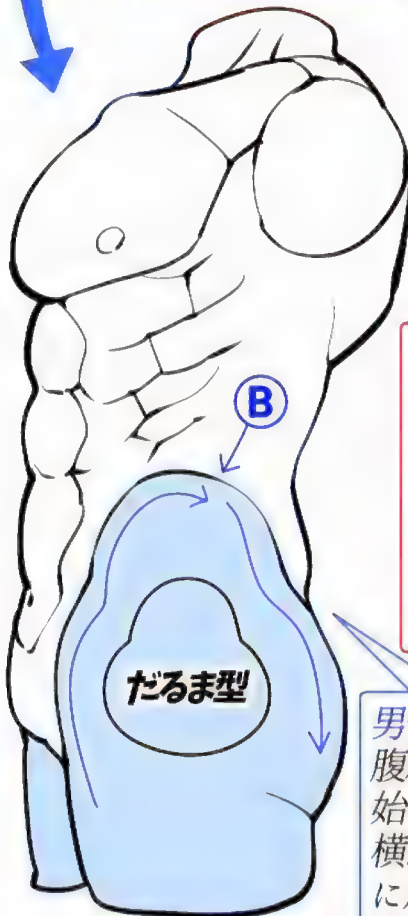
背中下にはいくほど
影が濃くなるように!



筋肉のつなぎ目の線①は
「単調な直線」ではなく
筋肉の「自然な曲線」を
やわらかく描くことが大事!



男性のお尻は
カクっとした印象に
塗るのがコツ!



お尻の後方の
①面をカクっとした
「平らな筋肉感」を
イメージして塗ると
男性のがっちりした
お尻になりやすい!

男性の「足の始まり」は
腹斜筋の下あたり②から
始まる!
横から見ると「だるまさん型」
に足の骨格をイメージすると
描きやすいかも!



腕の筋肉は
パズルのように
組み合わさっている
ので形を覚えて描く方が
リアルさがアップする!

✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)

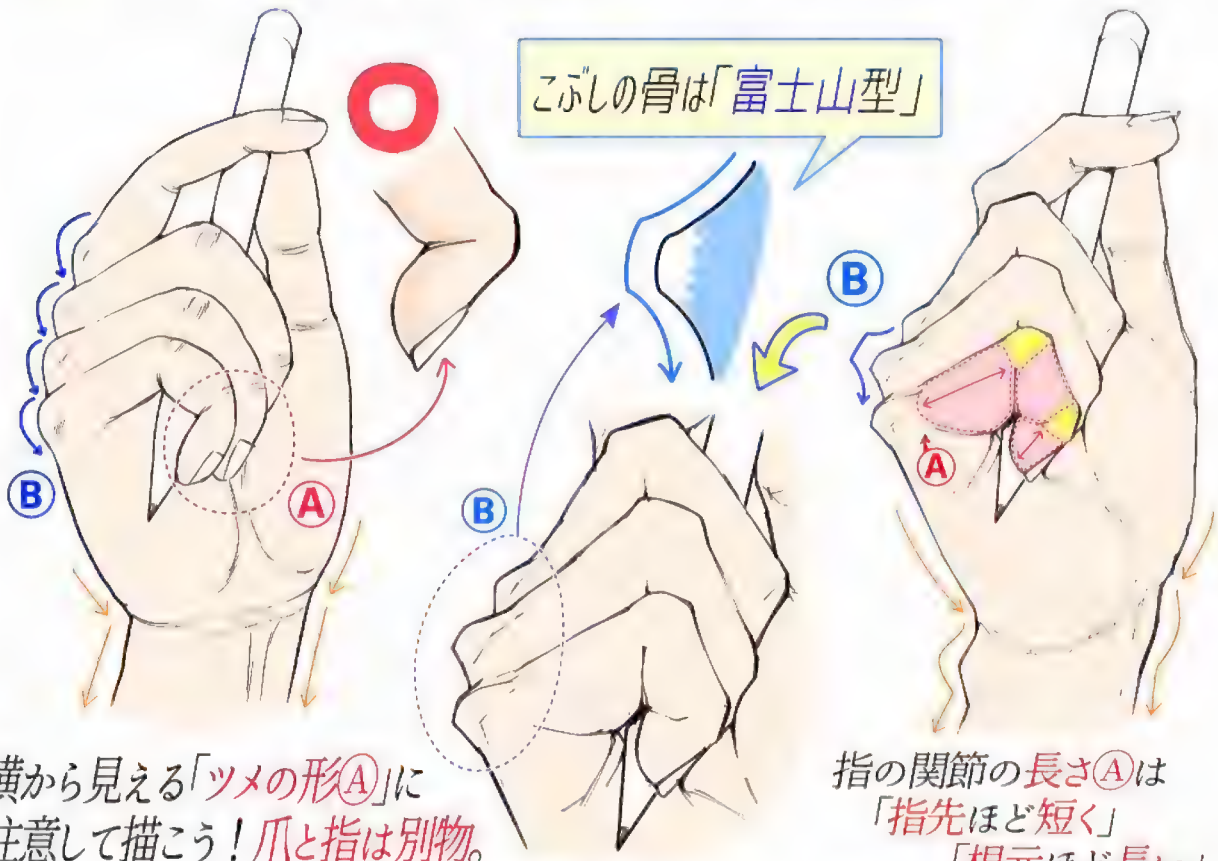


指の付け根ライン(A)が
「水平」すぎると手がノッペリして見える...

指の曲がり(B)が「2段変化だけ」では
「指のりんかく線」が単調に見える...

手には「丸み」があるので
付け根ライン(A)もカーブ線でつなぐ！

親指の根元(B)は「球体」になって
そこから指が出てくるイメージ！



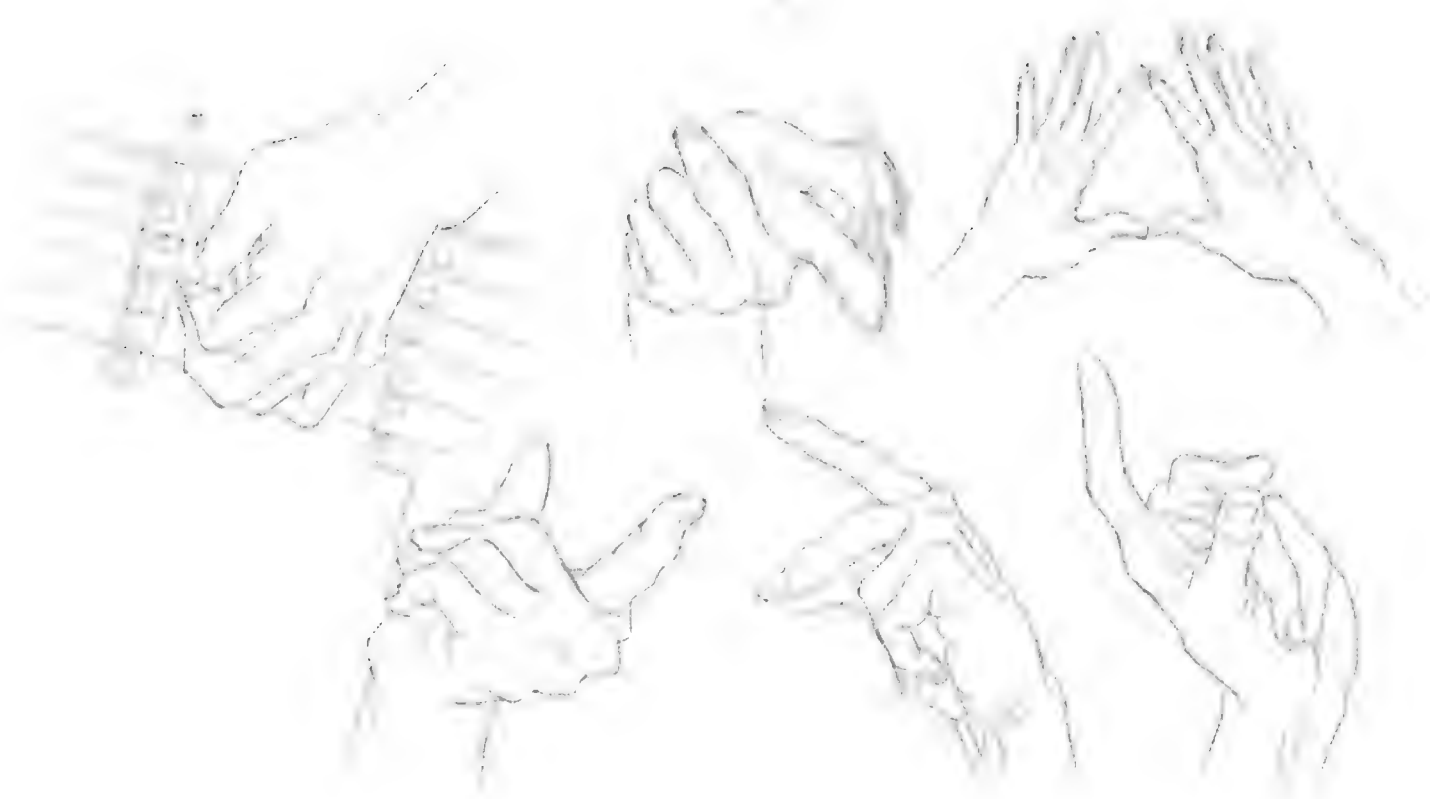
こぶしの骨は「富士山型」

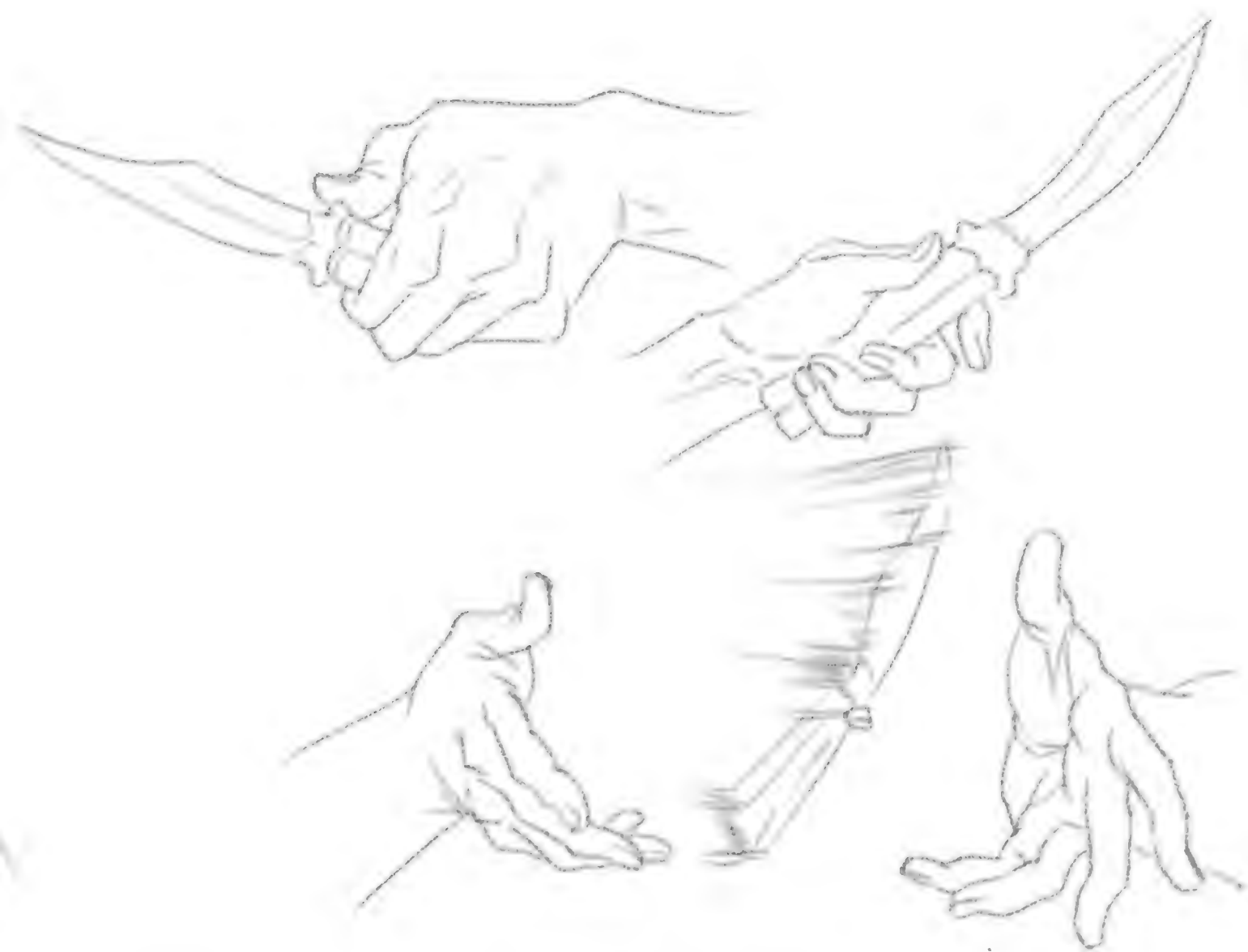
横から見える「ツメの形(A)」に
注意して描こう！爪と指は別物。

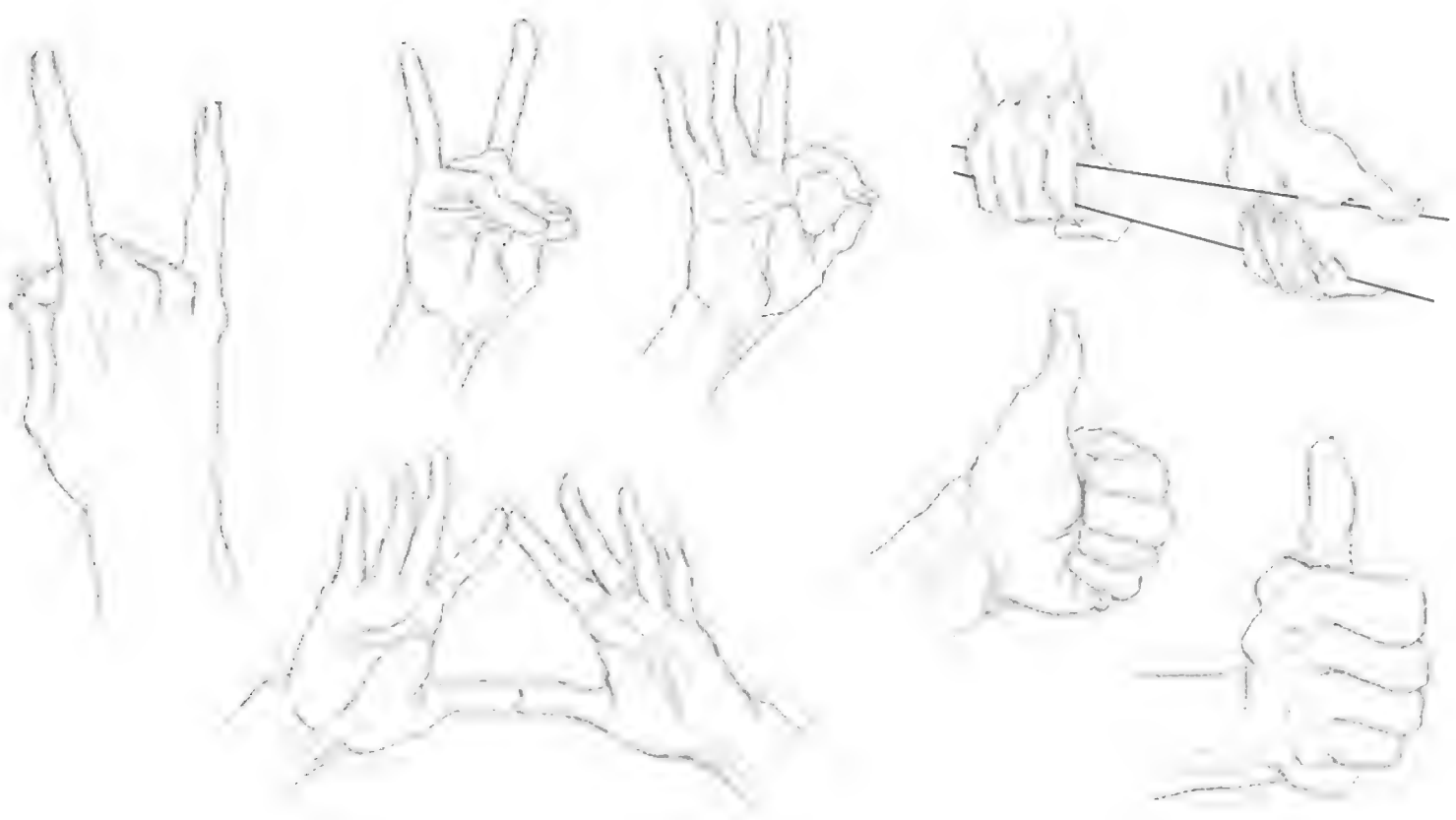
こぶしの骨(B)の出っ張りが弱いかも...
骨を強調する方が「手のエロさ」がアップ！

指の関節の長さ(A)は
「指先ほど短く」
「根元ほど長い」！

こぶしの骨(B)は
「3つの富士山が重なる」イメージ！

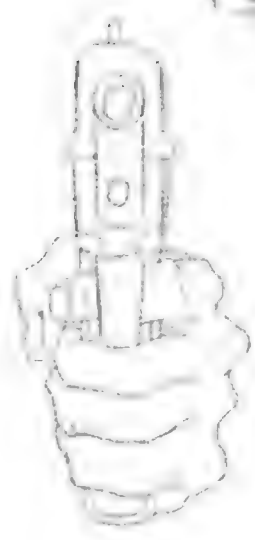






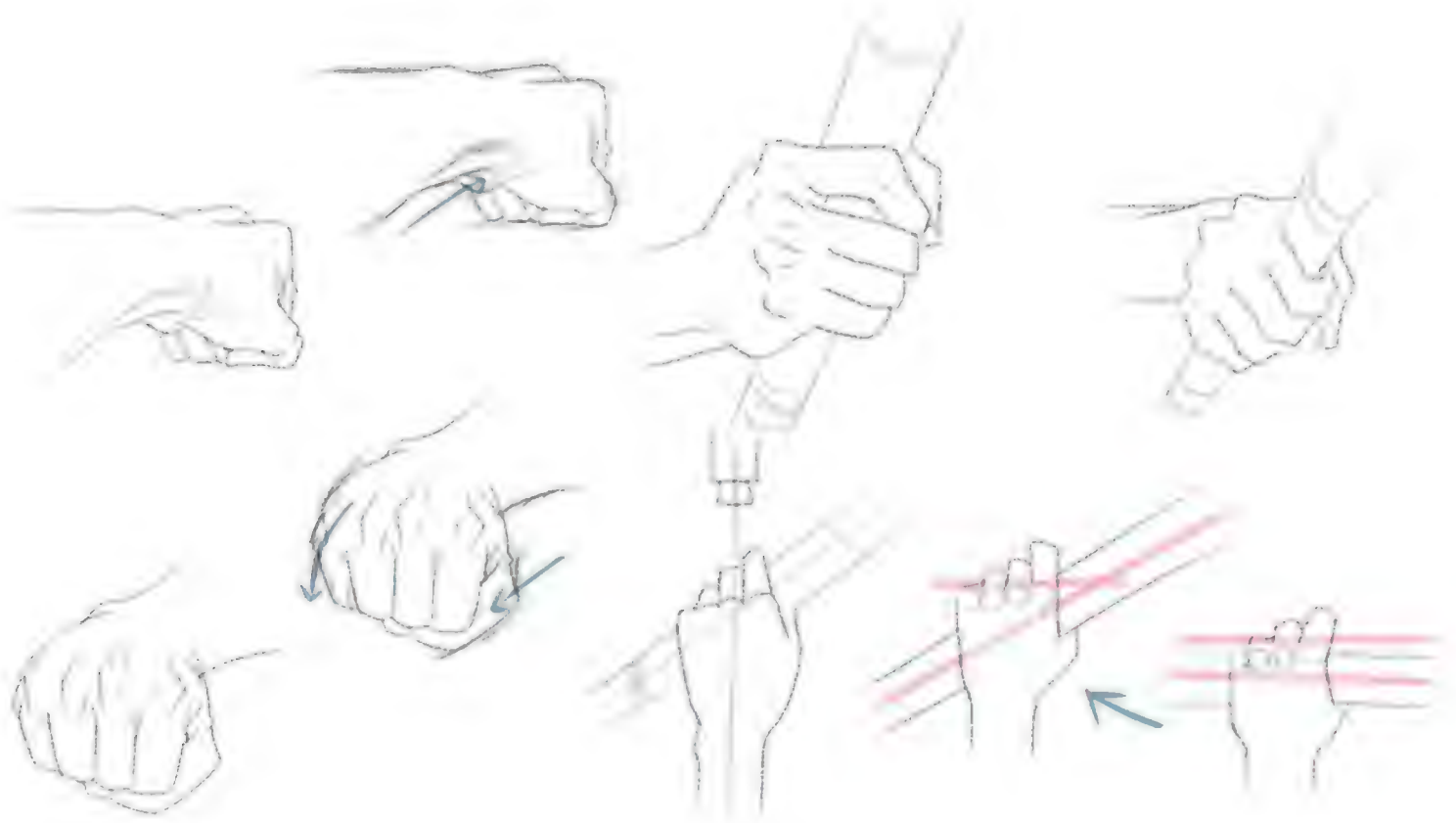




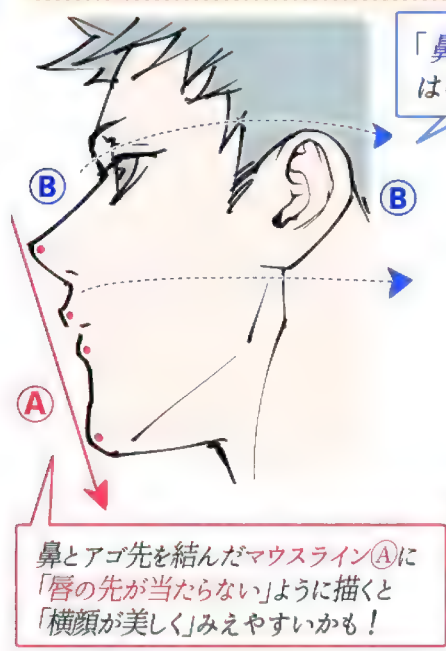












眉毛は「目の上の骨」に沿うように回り込むように生えている!
カーブさせるように描くと良いかも!



耳の見え方に注意!

ナナメ後ろから見る角度の顔では「耳が真横の角度」だと不自然かも...



後頭部のスペースB部分は「三角形シルエット」になると良いかも!





✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



上半身Aの面が「正面」を向きすぎると
絵がノッペリして見えるかも...

太ももの長さBが左右でバラバラに見える...

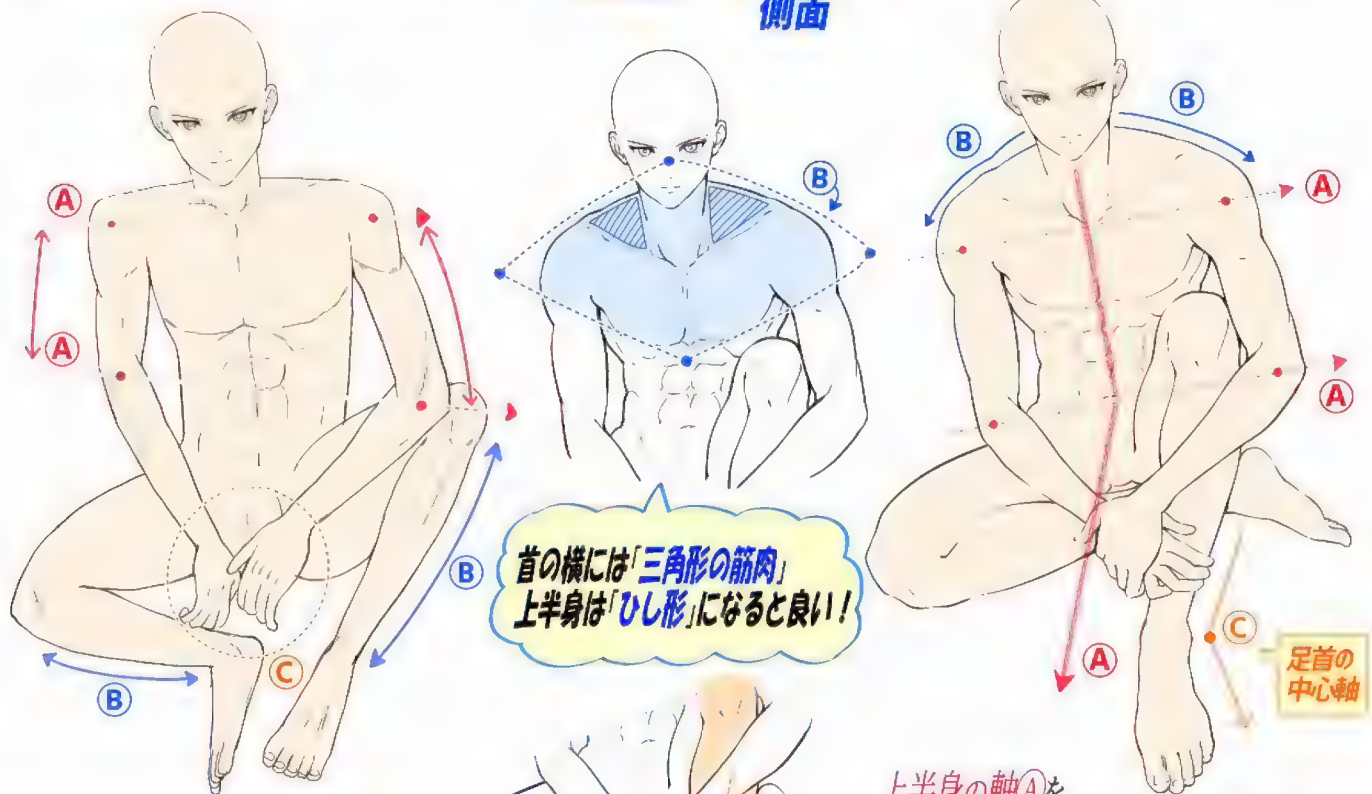
足の甲Cを「平面っぽく」描きすぎ...
※もっと「ナナメの視点」から描くと良いかも！



体の正面Aをナナメ方向に向けると
体の側面が見えて「立体感」がアップする！

足Bは1度手前に突き出し、ひざ下部分は
奥へ向かうように描くと「遠近感」が出て良い！

肩Cは体の「側面」から描くと自然に見える！



両肩と両ひじの2本ラインAがずれている...
※このラインが「平行」になると良いかも！

足の長さBが左右で違いすぎる...
※体のデッサンのコツは左右の体の大きさを
しっかり合わせること！

手のポーズCはテキトーに描かず、どんなポーズ
で描くのかをしっかり決めてデッサンすること！



上半身の軸Aを
少し傾けるとポーズが自然に見えやすい！

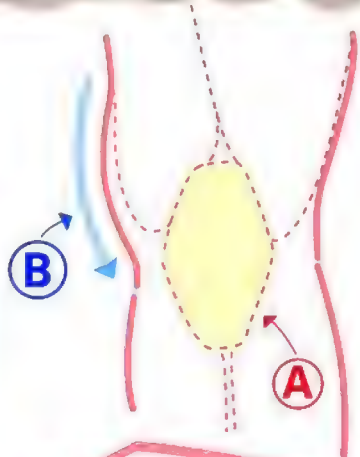
脱力したポーズでは肩の角度Bは
「ハの字型」(ナナメに落ちるように)描くと良い！

足首Cの中心軸は「まっすぐ」ではなく、
少し「ナナメに曲がる」と自然かも！

足首の
中心軸

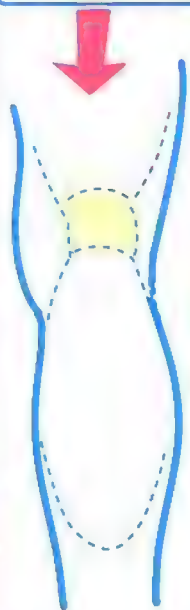
ひざの描き方《筋肉と立体感で学ぶデッサン》

正面からのひざ



後ろからのひざ

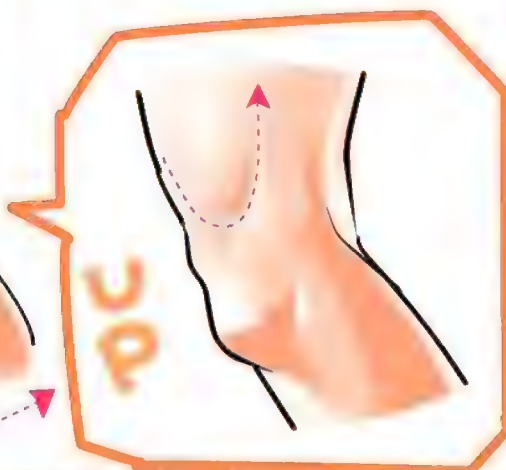
①ひざの裏側に
四角形スペースが
入るイメージ！
(台形でもいい)



- ①ひざの中心の形は**A**みたく六角形がいいかも！
- ②正面のひざは**内側B**が少しふくらむと自然。

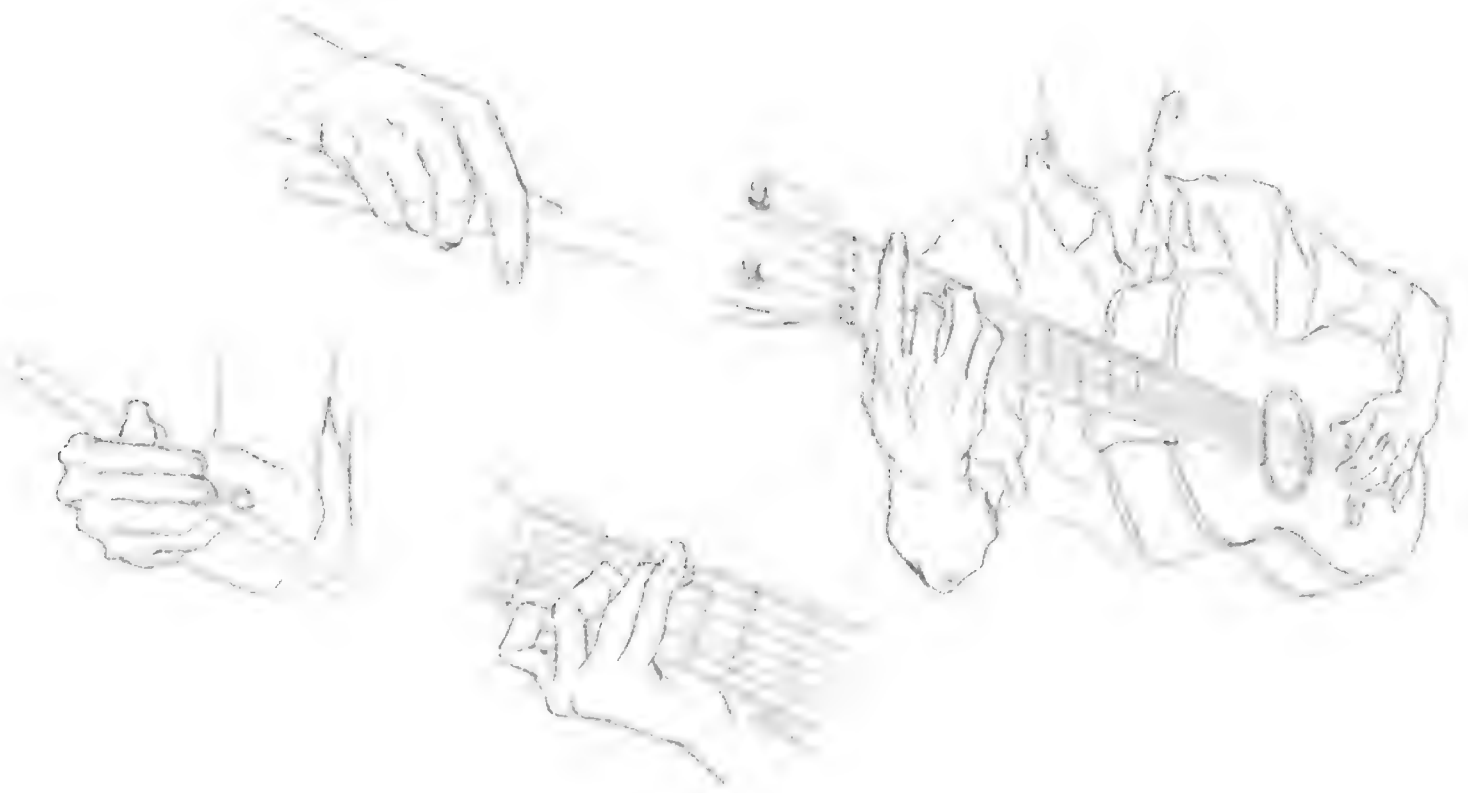
横からのひざ

①ひざ周りは筋肉の付け根の
集合部分なので
ふくらみが細かくある



- ②横から見たひざ上は
「U字」に筋肉が盛り上がる

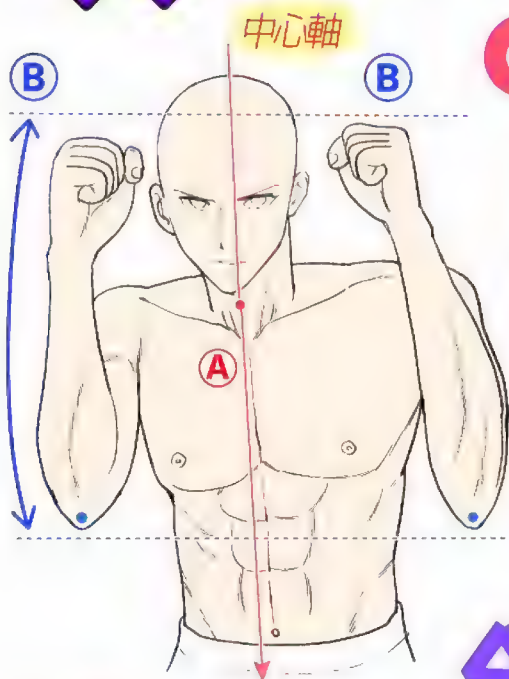




✕ (ダメかも…)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか? を見比べてみてね!

○ (良いかも!)



中心軸①が「一直線すぎる」と
柔軟性が欠けてポーズが固くなる…

腕の長さ②が「左右で同じすぎる」と
体の「奥行き感が無くなり」絵が平坦に見える…



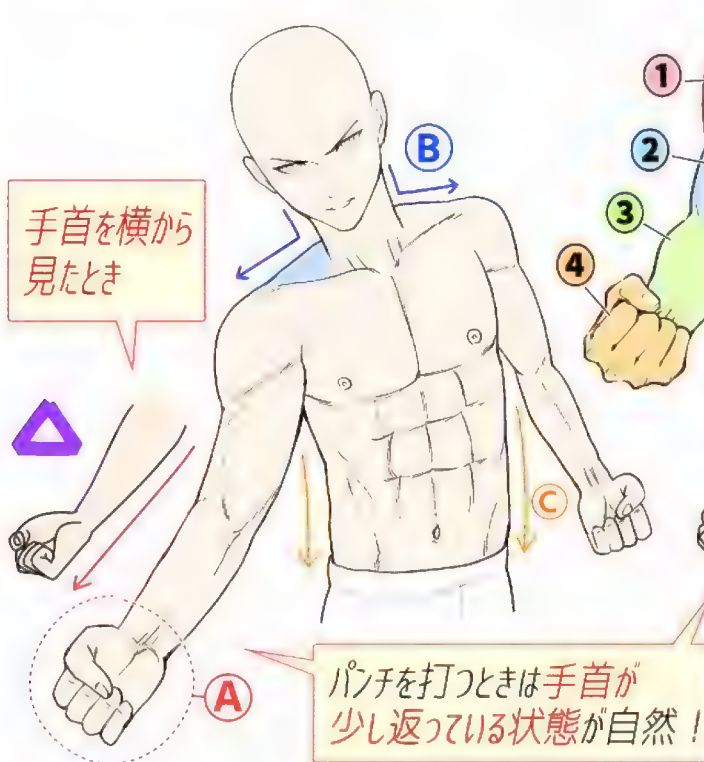
手の側面は
「6の形」



両腕①は
「三角形」シルエットになると良い!

腕の高さ②は左右どちらかを高くする!

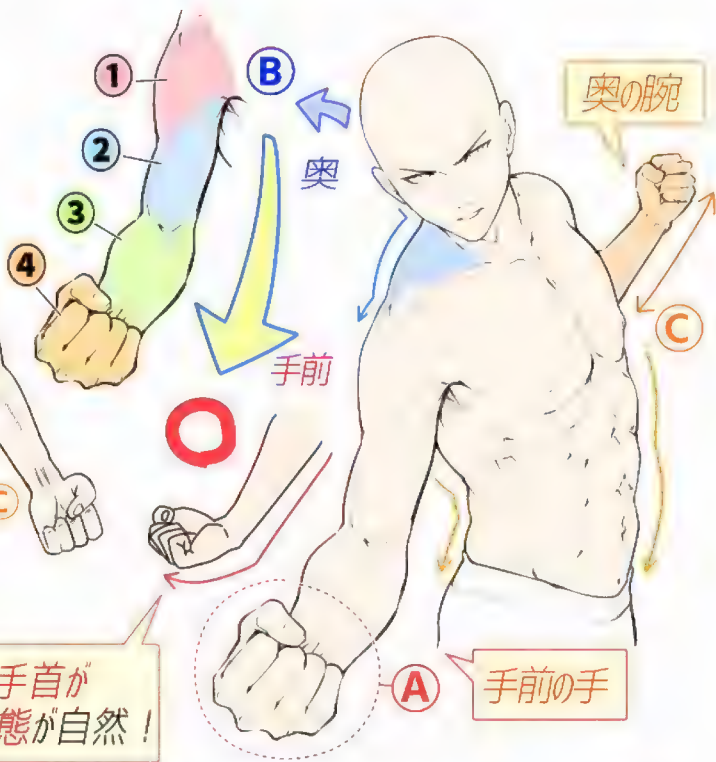
体の軸③は「S字型」に曲がるイメージ!



手首①がまっすぐに伸びたままなので
「パンチを打つ手」としては不自然かも…

首の角度②が直角すぎて
首まわりが細く見えてしまう…

胴体ライン③がまっすぐに落ちすぎて不自然…

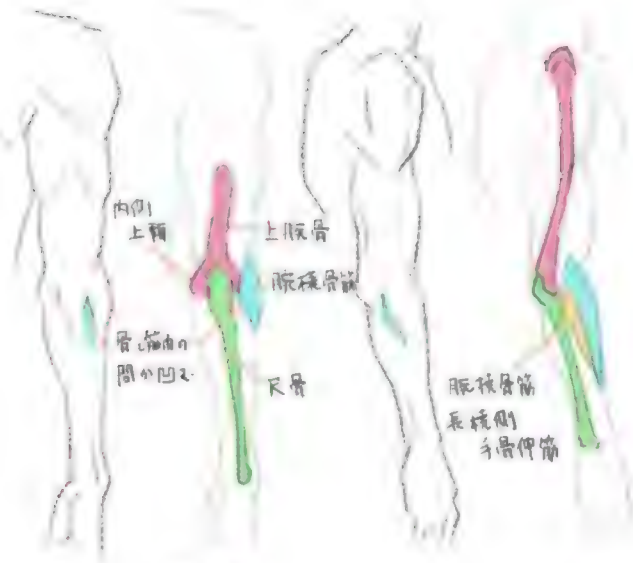


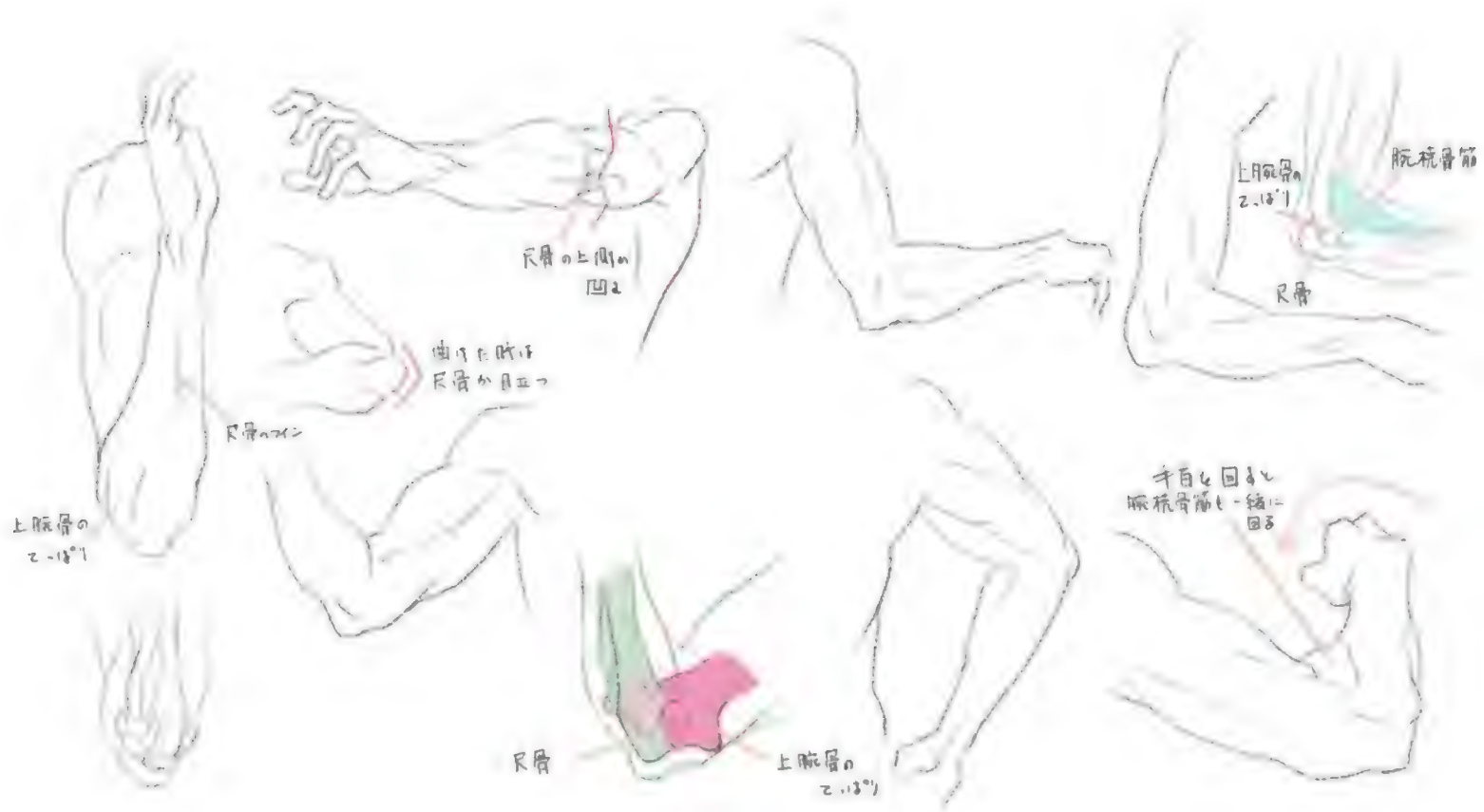
手①は手首を返しつつ、拳を大きく描く!

腕全体は②みたいに4ブロックに分けて
手前に来るほど大きく見えるように描く!

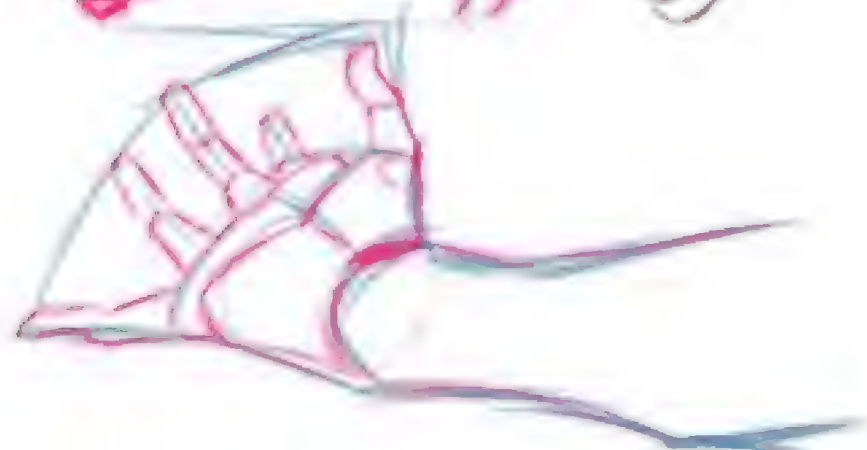
奥の腕③は手前の腕と「距離」があるので
「かなり小さく描く」のがとても重要!











ゆるめのTシャツを塗るときのおっぱい塗り②

Created by
Takuya Yoshimura



女性の上半身は①②③の
3ブロックで考えると良い！



シャツを描くときは③部分に
スキマができるように描く！



シャツのペン入れが完成！
シワは胸ラインAに向かうように描く！

Q. どうやって遠近感を描くのか??

遠近感なし ↓

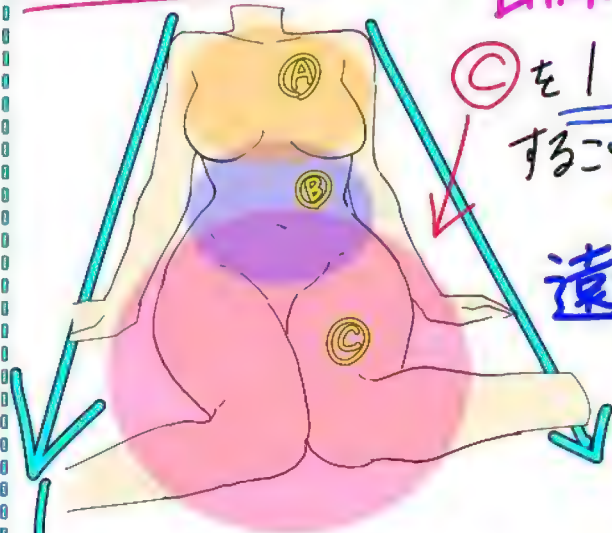


ムネ、腹、コシを
3ブロックに分けて
考えます!!

↔ A、B、C全てが
同じ大きさの
バランスで
描くと、

遠近感 **少**

遠近感あり ↓

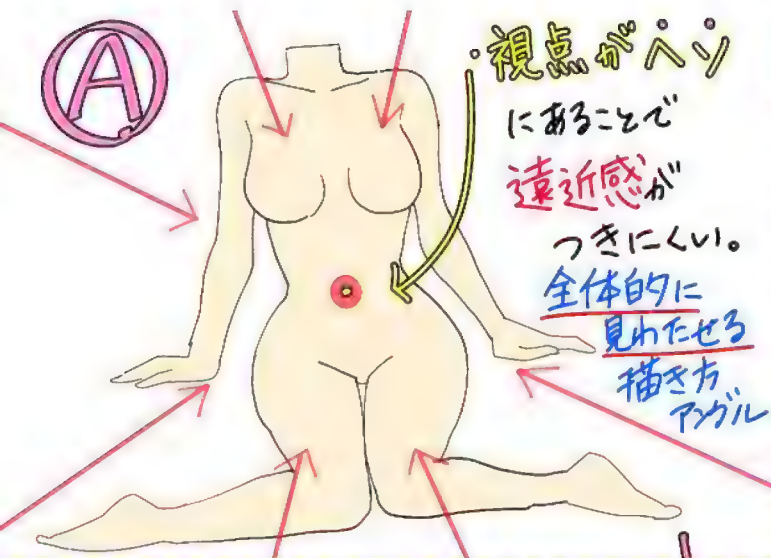


・ 視線に近い
③を1番大きく
することで

遠近感 **大**

→ 末広がり「ハの字」をイメージすると
描きやすいです!!

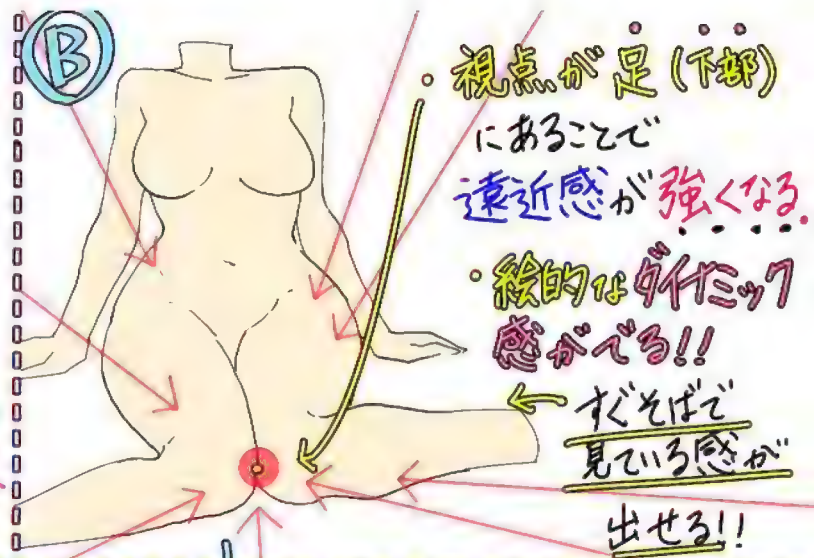
(A)



・視点がヘソ

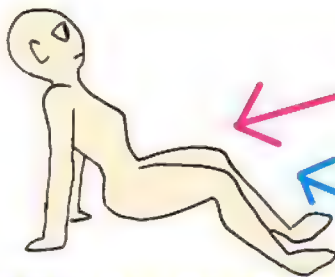
にあることで
遠近感が
つきにくい。
全体的に
見わたせる
描き方
アングル

(B)



・視点が足(下部)

にあることで
遠近感が強くなる。
・絵的バリエーション
感がでる!!
ずいぶん
見ている感が
出せる!!

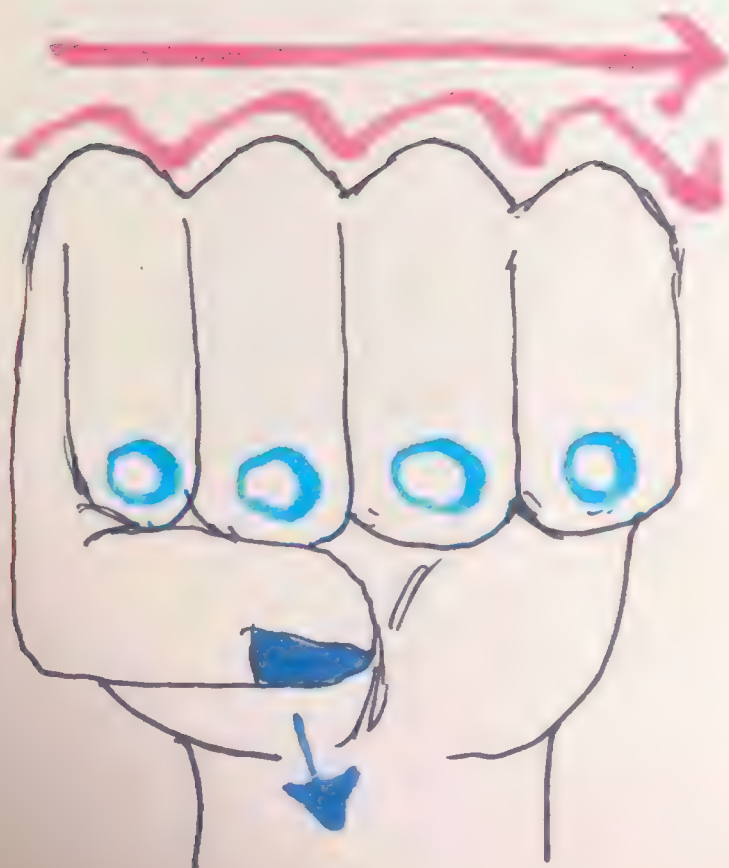
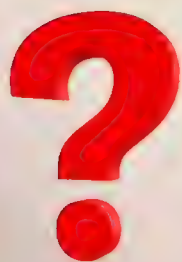


(A)

・体の遠近感の描き方
ひとつで
「視点(カメラ)の位置」
を変えることができる。

(B)





× (ダメかも...)

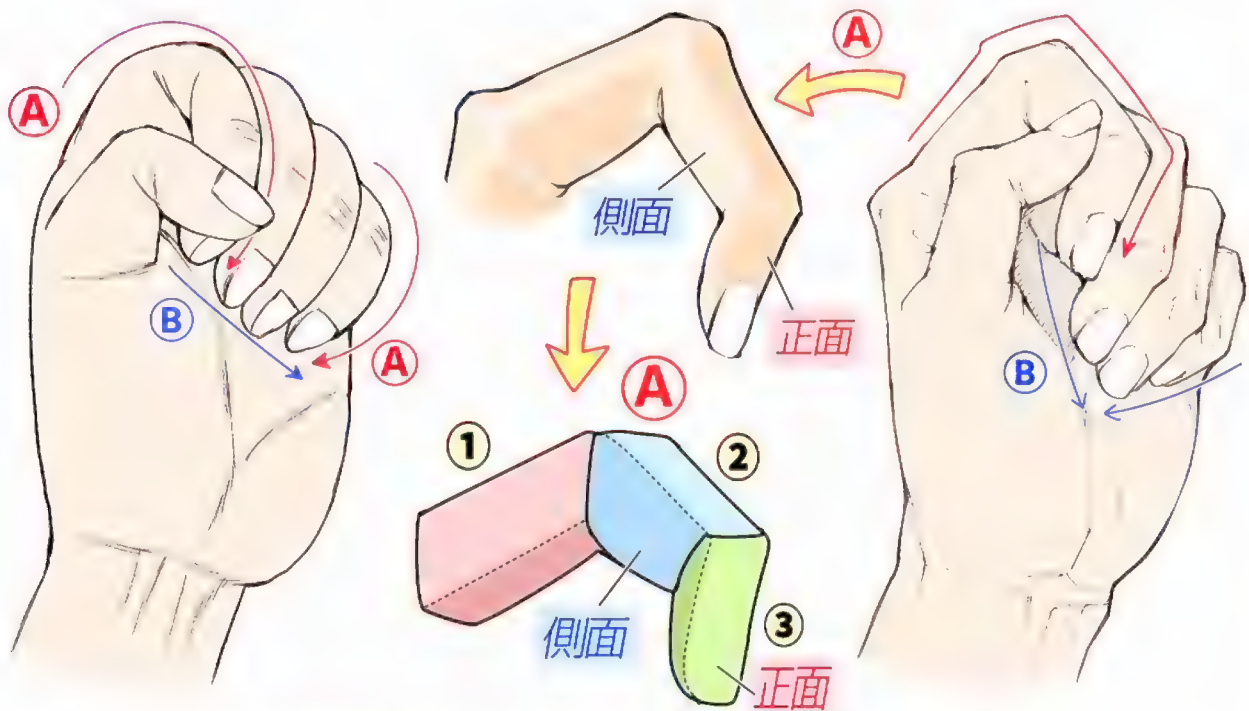
「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか?を見比べてみてね!

○ (良いかも!)



手のりんかく線①が「直線すぎる…」
もっと膨らみを意識した線が良い!
こぶしの骨②の引っ張りが弱すぎる…

親指ライン①は「S字型」をイメージ!
「こぶしの骨と指の関節」②は
指の中で「つながっている」



指を曲げるときに指のりんかく①を
「丸く描いてしまう」とリアルさが減る…

指を曲げるときは①みたいに
指を「3つのブロック」に分けて考える!

指先②が直線で並んでしまうと
絵的な見栄えがイマイチかも…

指先②は中央に向かって「三角形型」
に「とがるシルエット」に描くと自然かも!

✕ (ダメかも...)

「〇例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

〇 (良いかも!)



左半身(片半身)しか見えないと体の絵が単調に見えやすい...



横アングルの絵でも必ず「奥側の半身」を少し見せるのが大事！



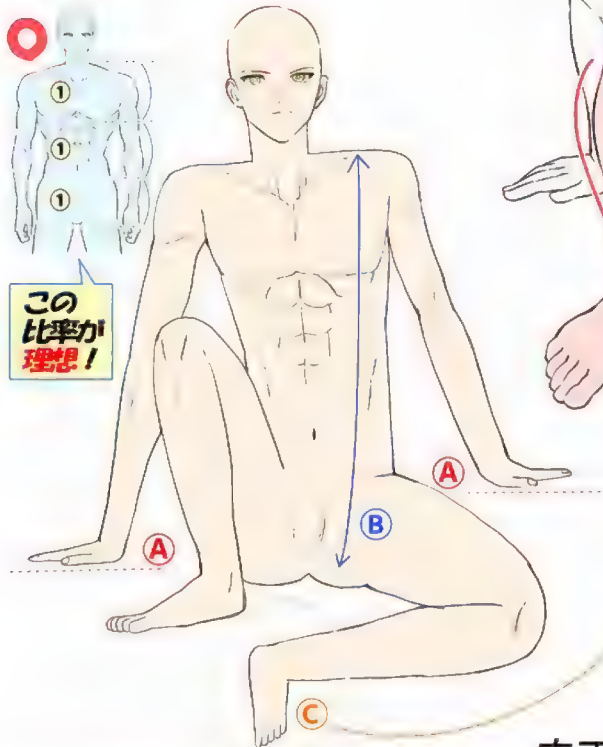
太ももとふくらはぎが密着するラインは「直線ではない」！



奥側の腕は「ひじから下A」が見えると良い！ ※肩や二の腕部分はすべて描かなくてもよい。

体の中心軸Bは「S字型」になると良い！

奥の足よりも手前の足Cが長く見えるように描くとポーズが綺麗に見える！



左右の手の高さAが違いすぎると不自然...

胸の長さBが長くなりすぎないように体のバランスを見ながらデッサンすること！

足の線画Cがまっすぐ過ぎて薄っぺらい...

底面

足の底面(裏面)を意識すること！

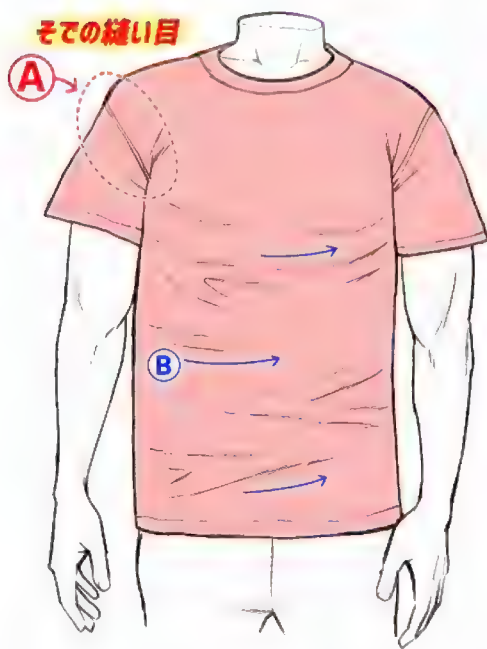
このポーズでは肩ラインAを「右上がり」に描く方が自然に見える！ (※体の左側に重心がかかるため)

「ひざからスネのラインB」は直線ではなく、少し曲げるとポーズが自然に見える！

× (ダメかも...)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



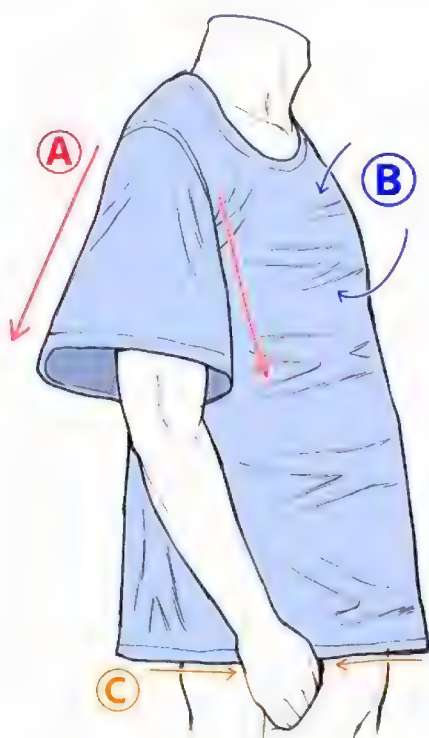
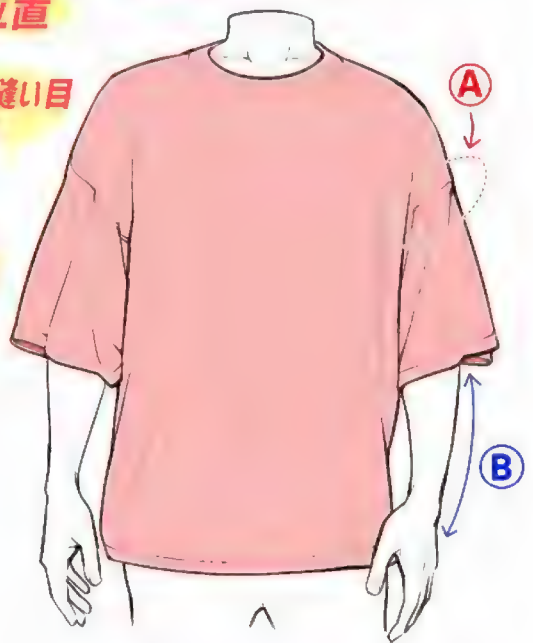
大きいTシャツでは「そでの縫い目①」が
肩の位置にあると「ゆったり感」が出ない...

胴体のシワ②が「全て横向き」だと
窮屈なピッチリした服に見えてしまう...



ゆったりした服では「そでの縫い目①」は
肩の位置よりも下部分に描く！

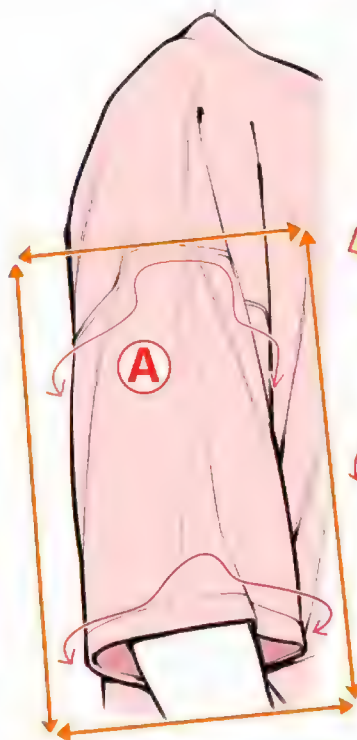
そでが大きくゆったりする分、
腕②は「ひじから下の腕」だけが見える！



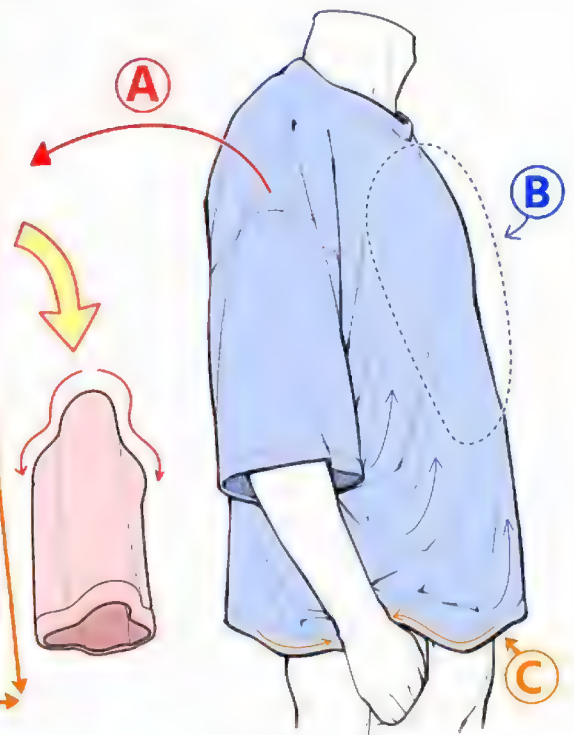
横から見る「そでの形①」が
三角形になりすぎると不自然かも...

胸の部分②に「シワが多い」と
服がヨレヨレに見えてしまう...

すそライン③がまっすぐすぎる...



横から見る「そでの形」
は「長方形型」になる

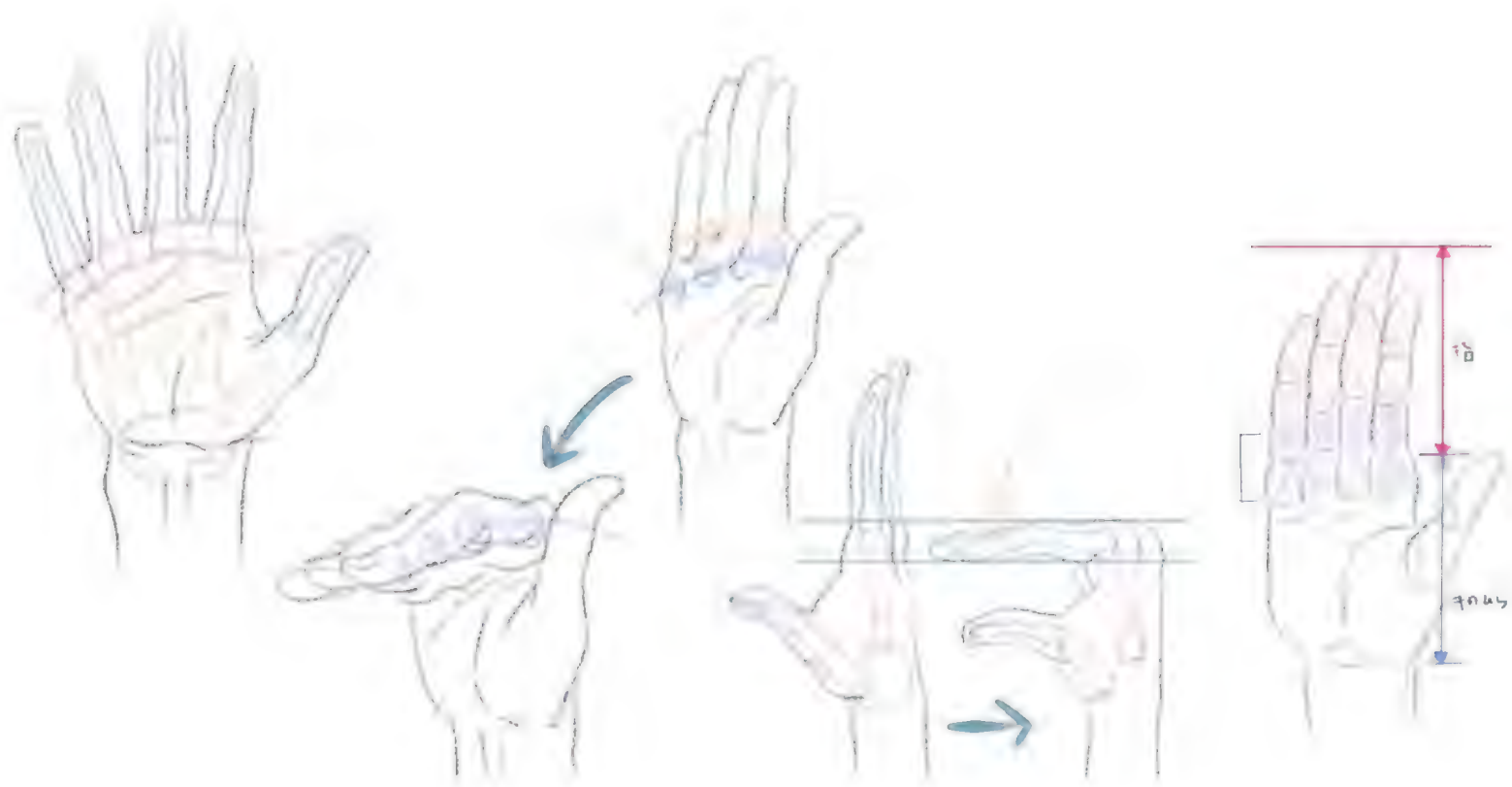


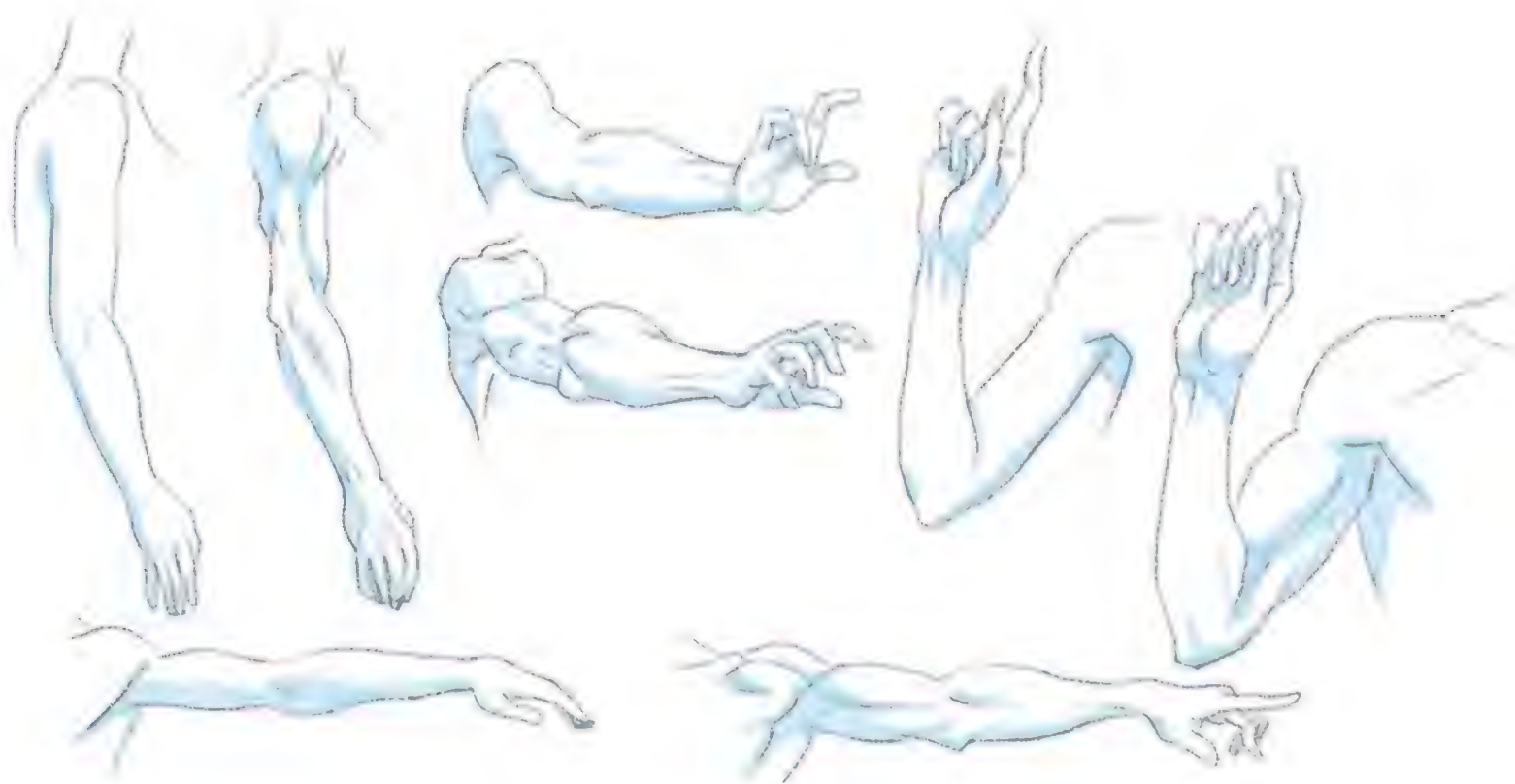
そでのライン①は大きなシャツほど
「カーテン」のように波打つ！

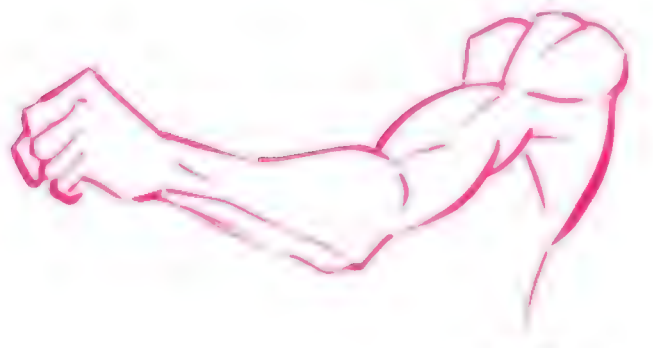
胸部分②は「重力によって」シワが
伸びるので、シワが無い方が自然！

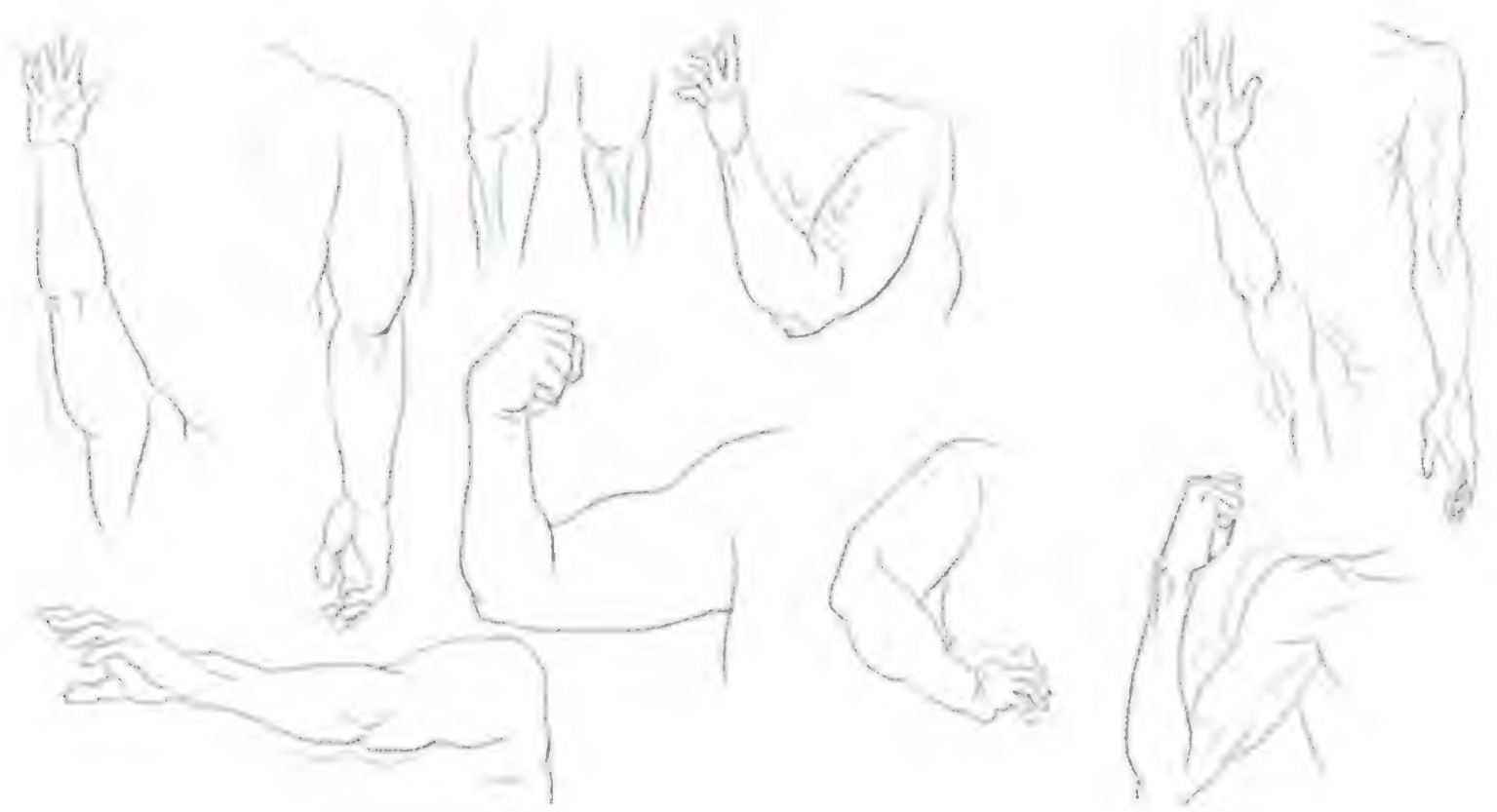
すそライン③は手によって持ち上がる

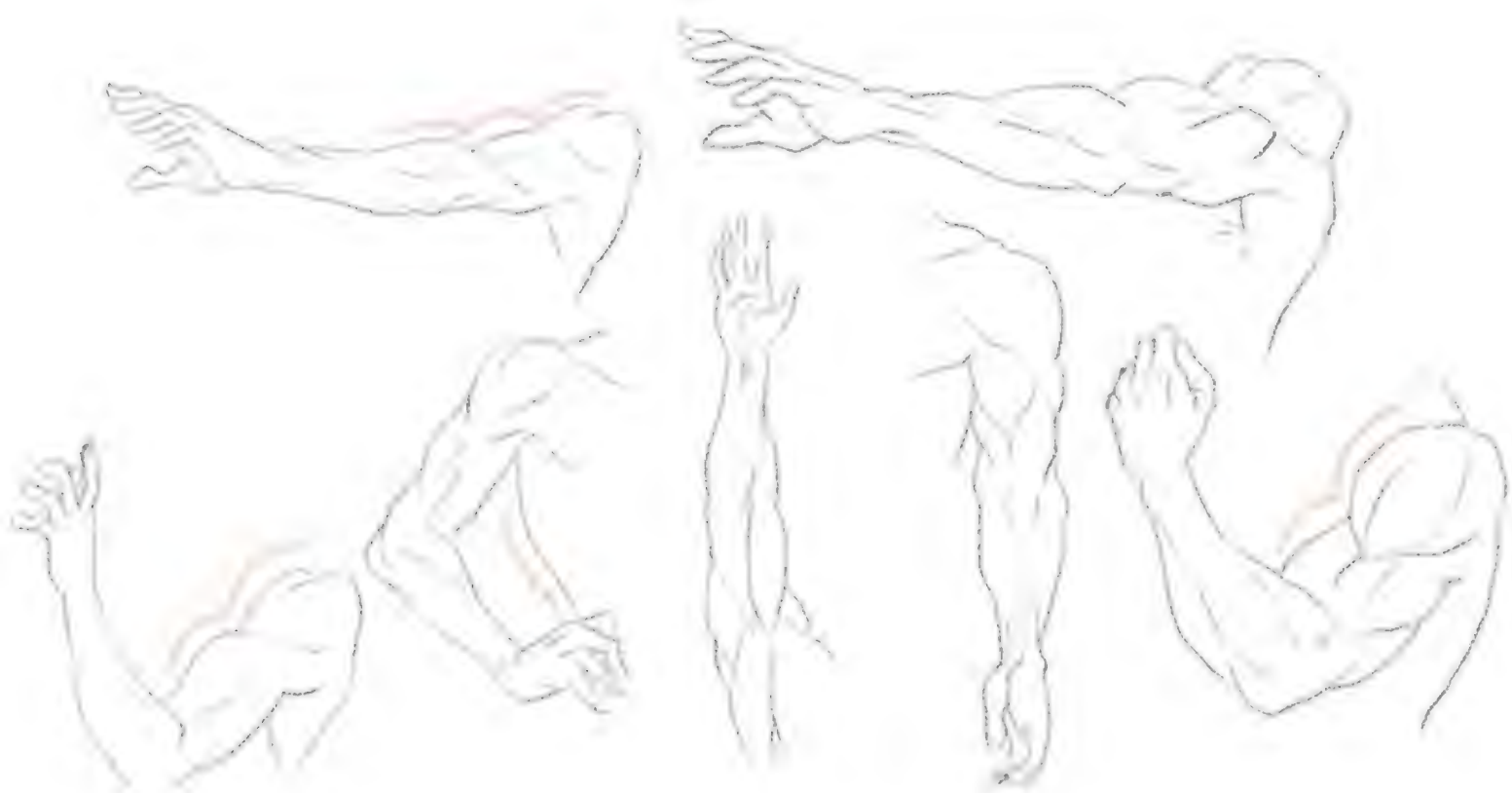




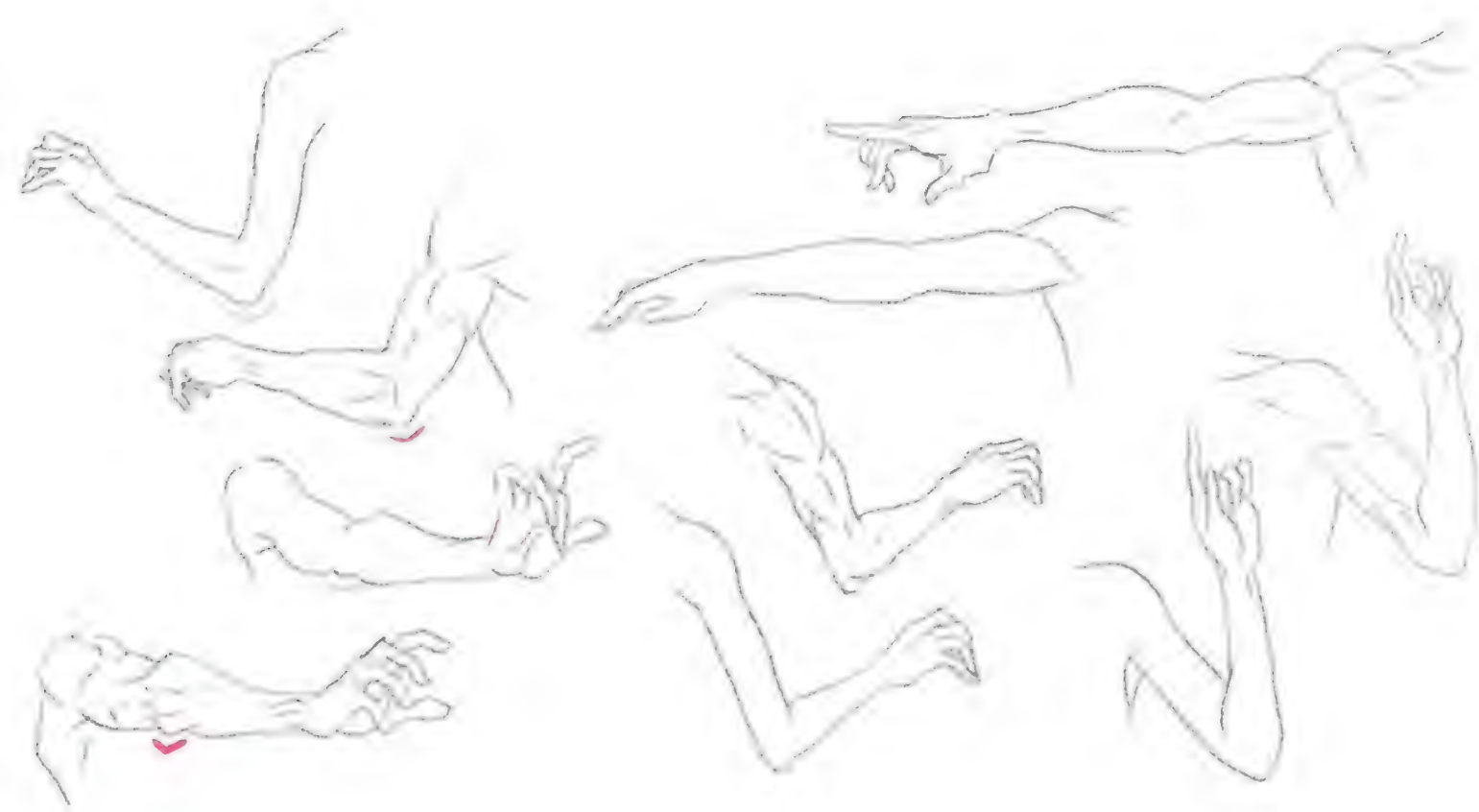




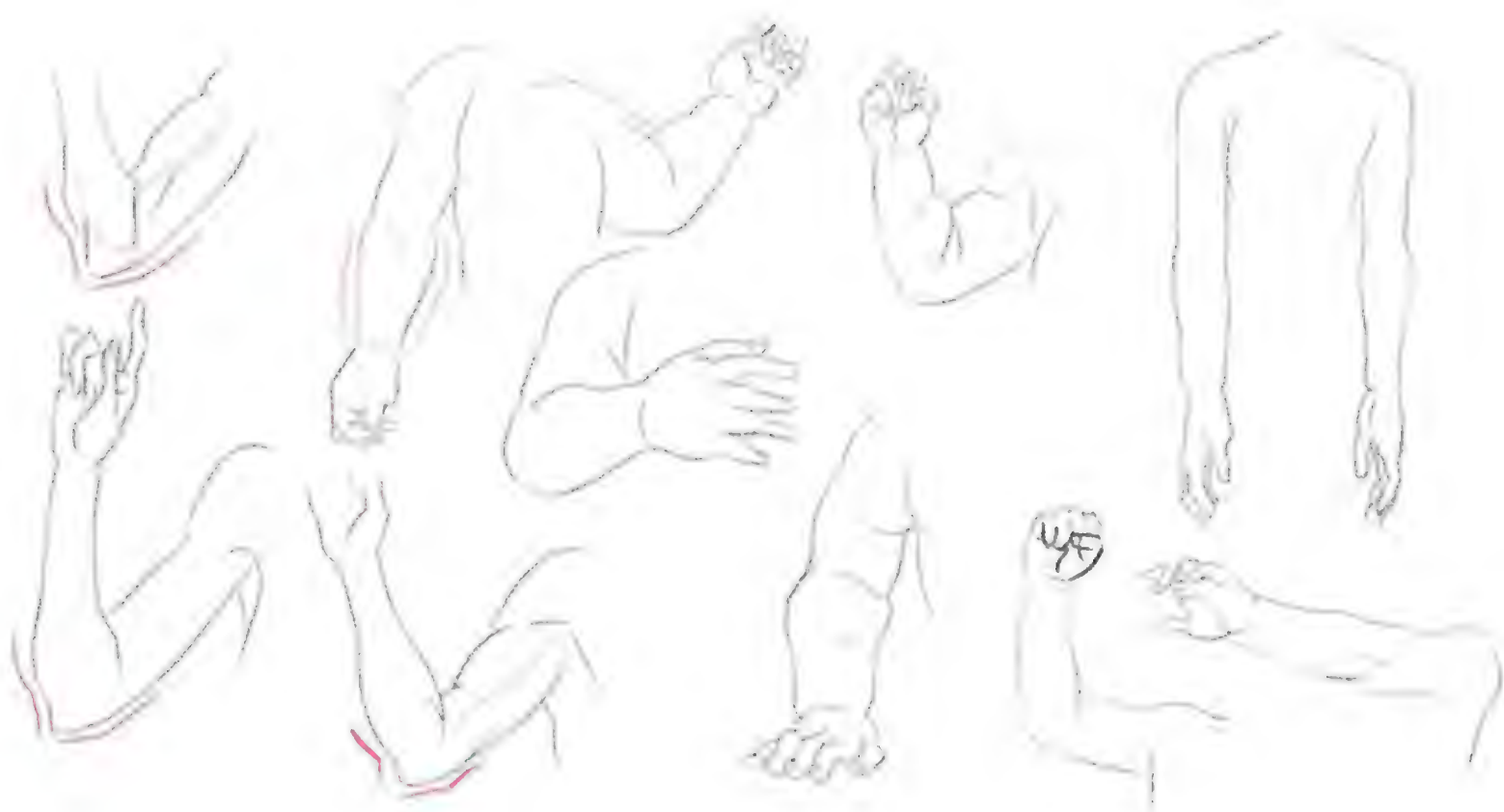


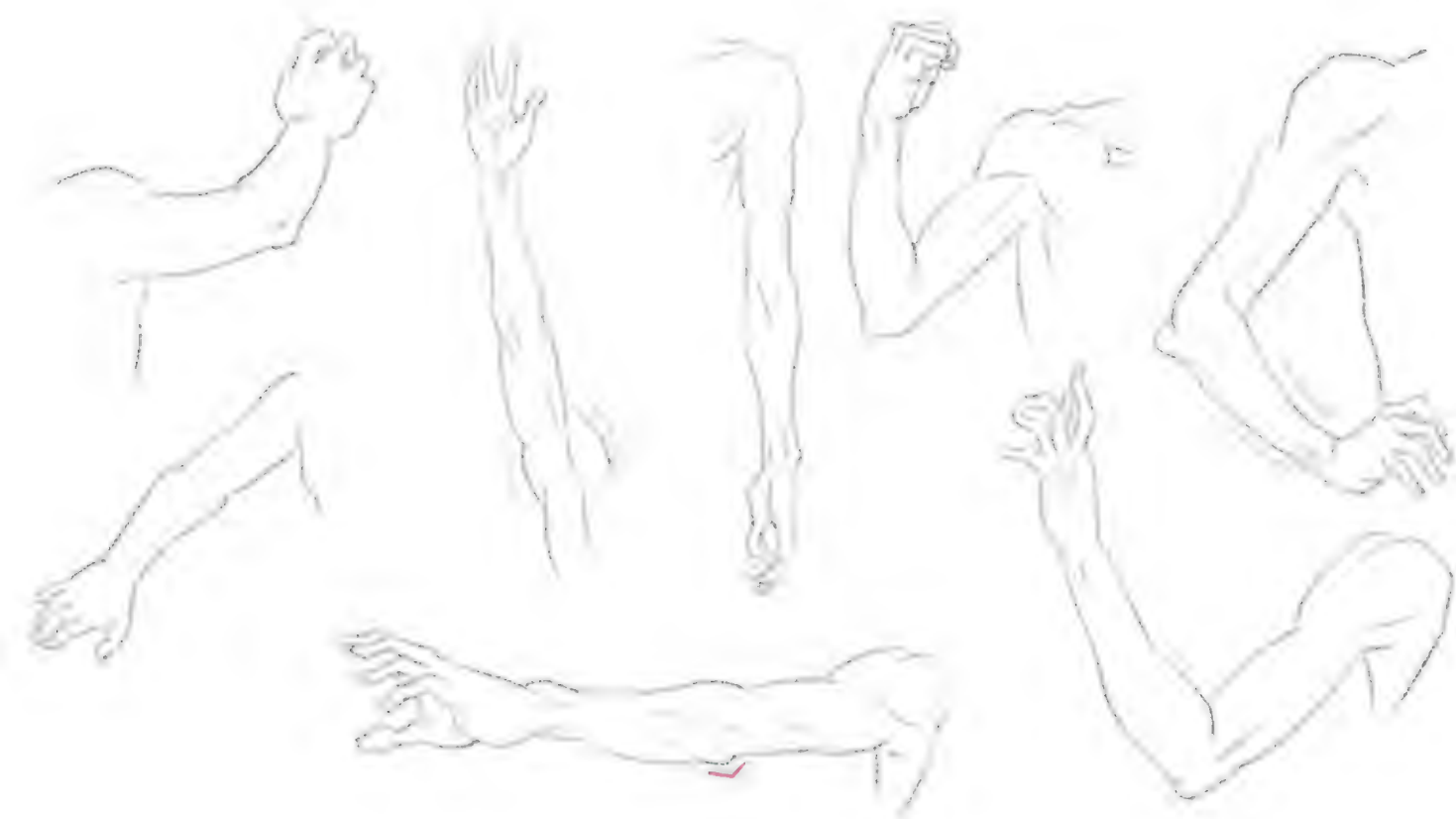


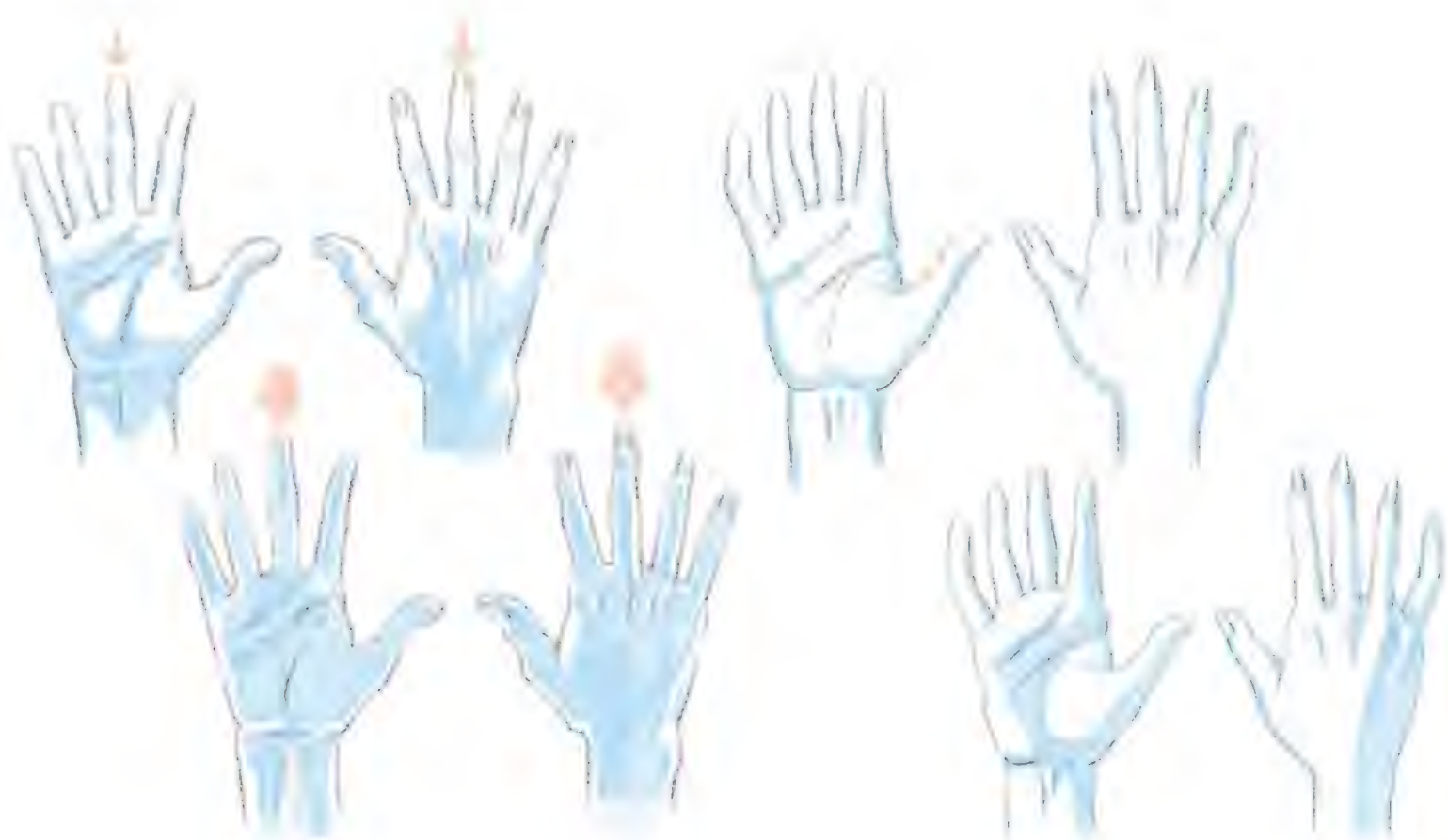










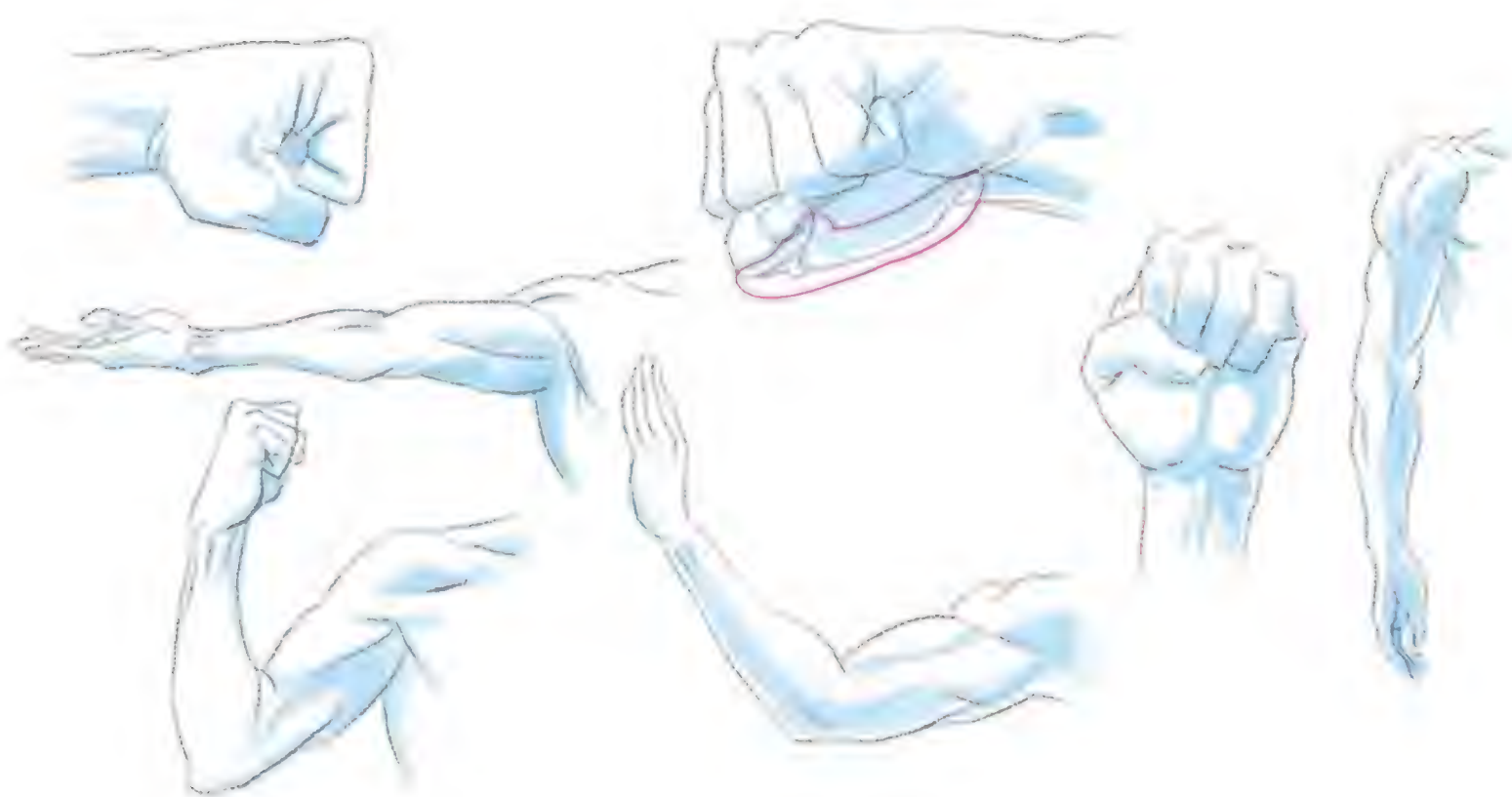








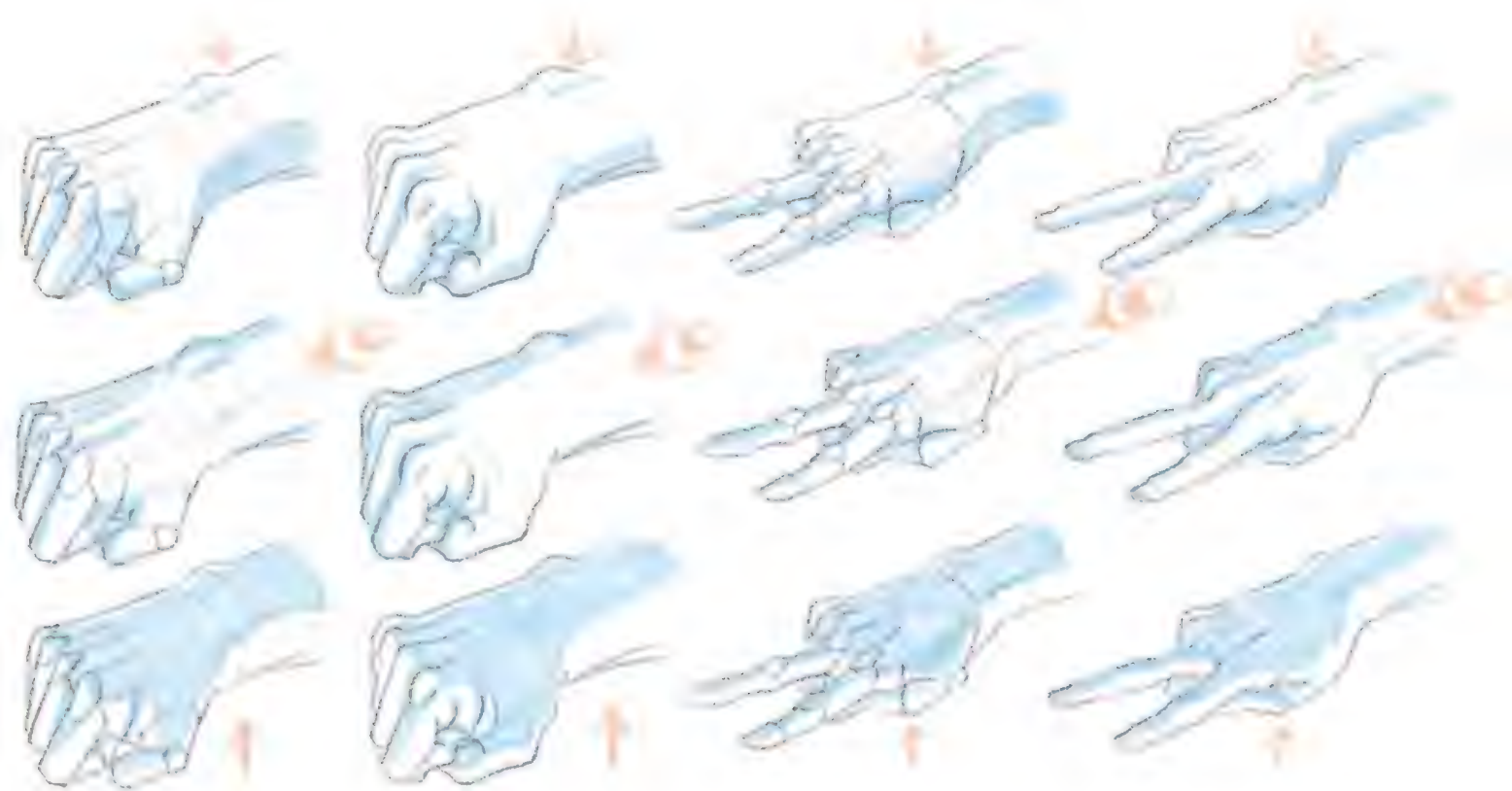






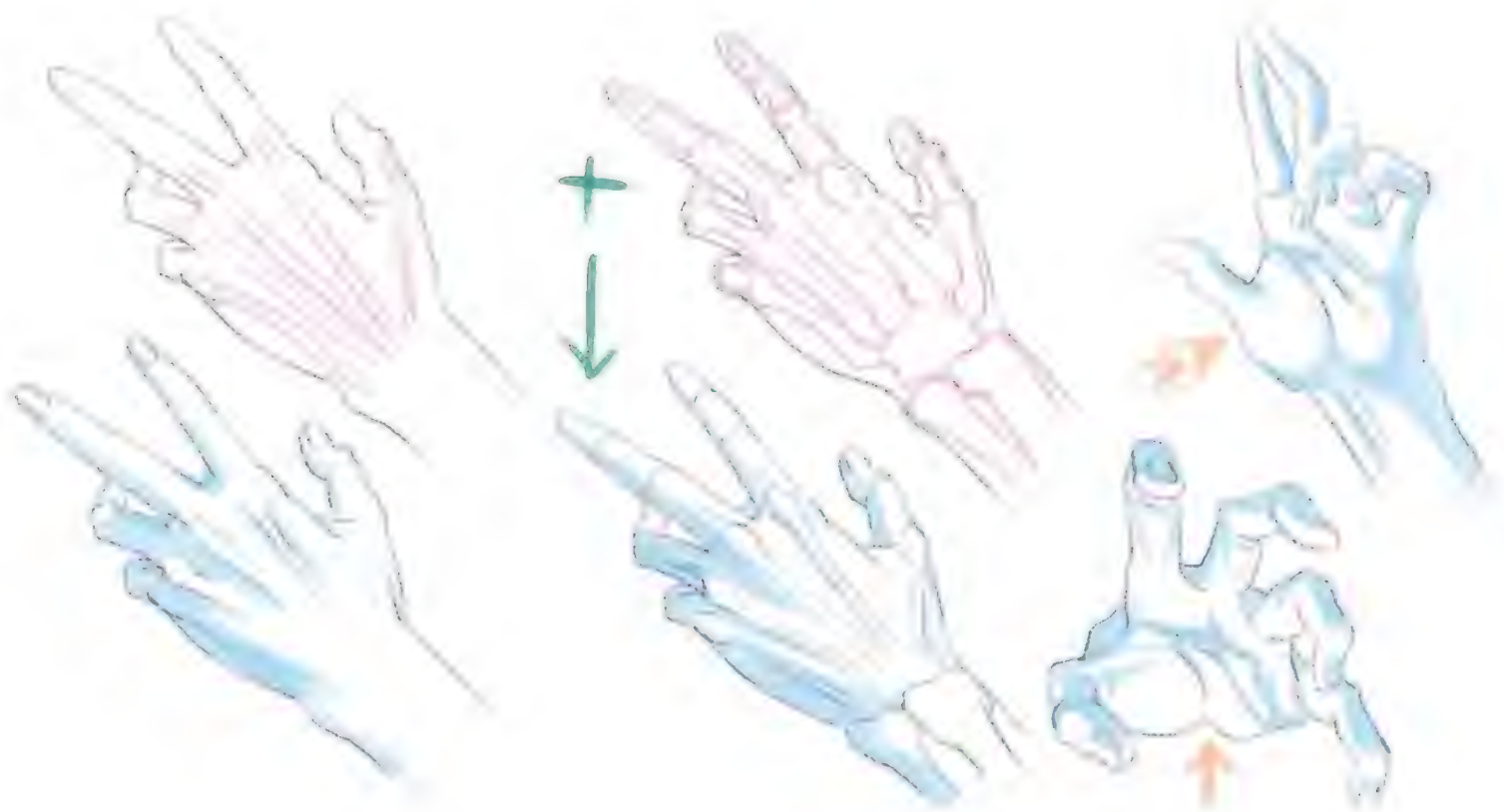














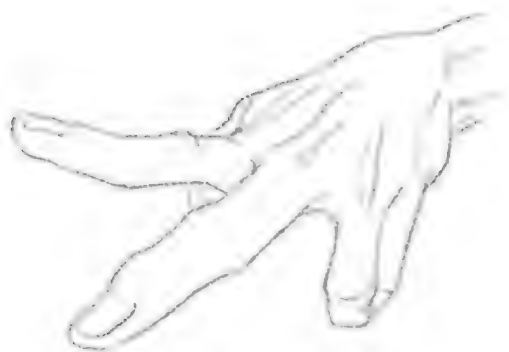


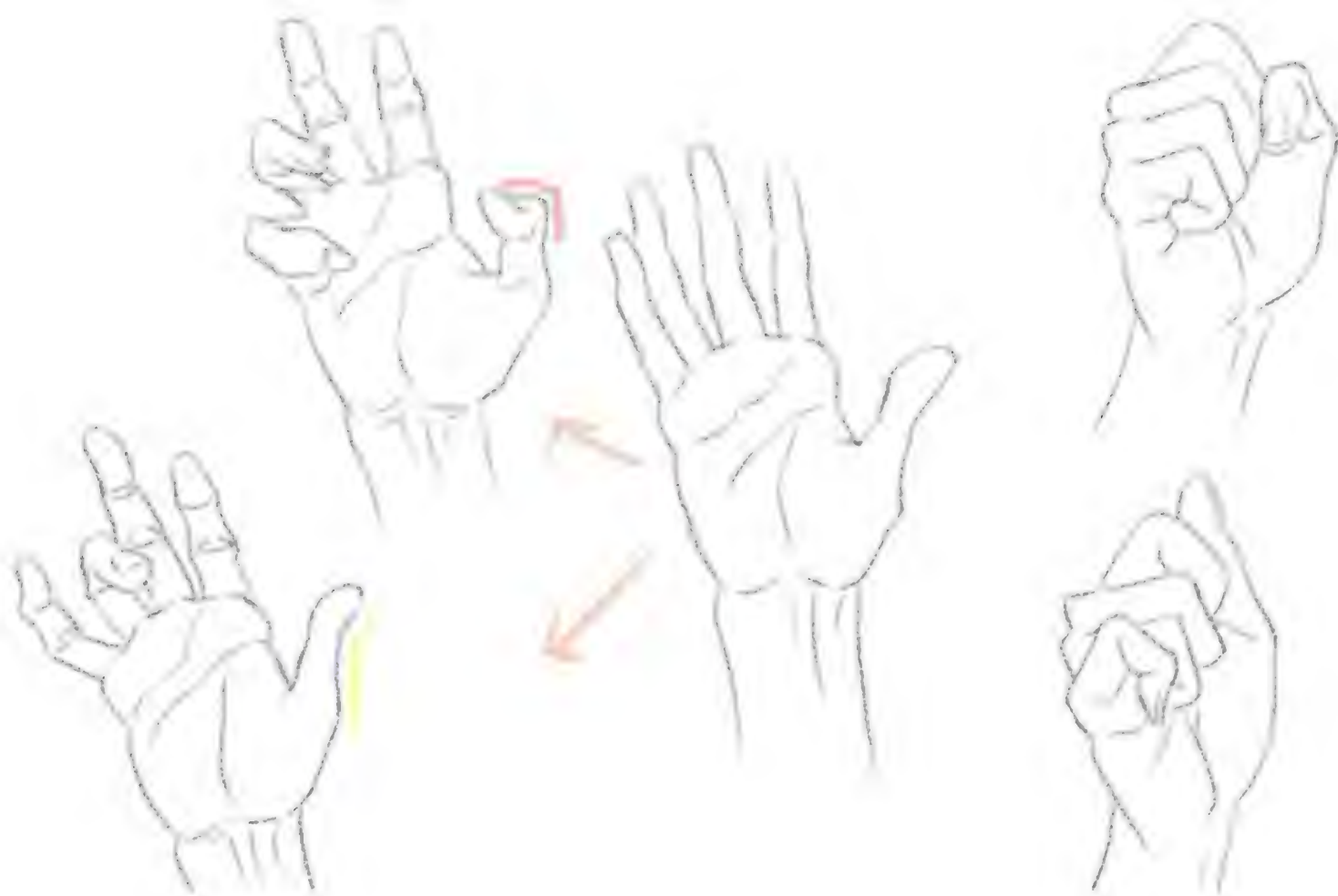


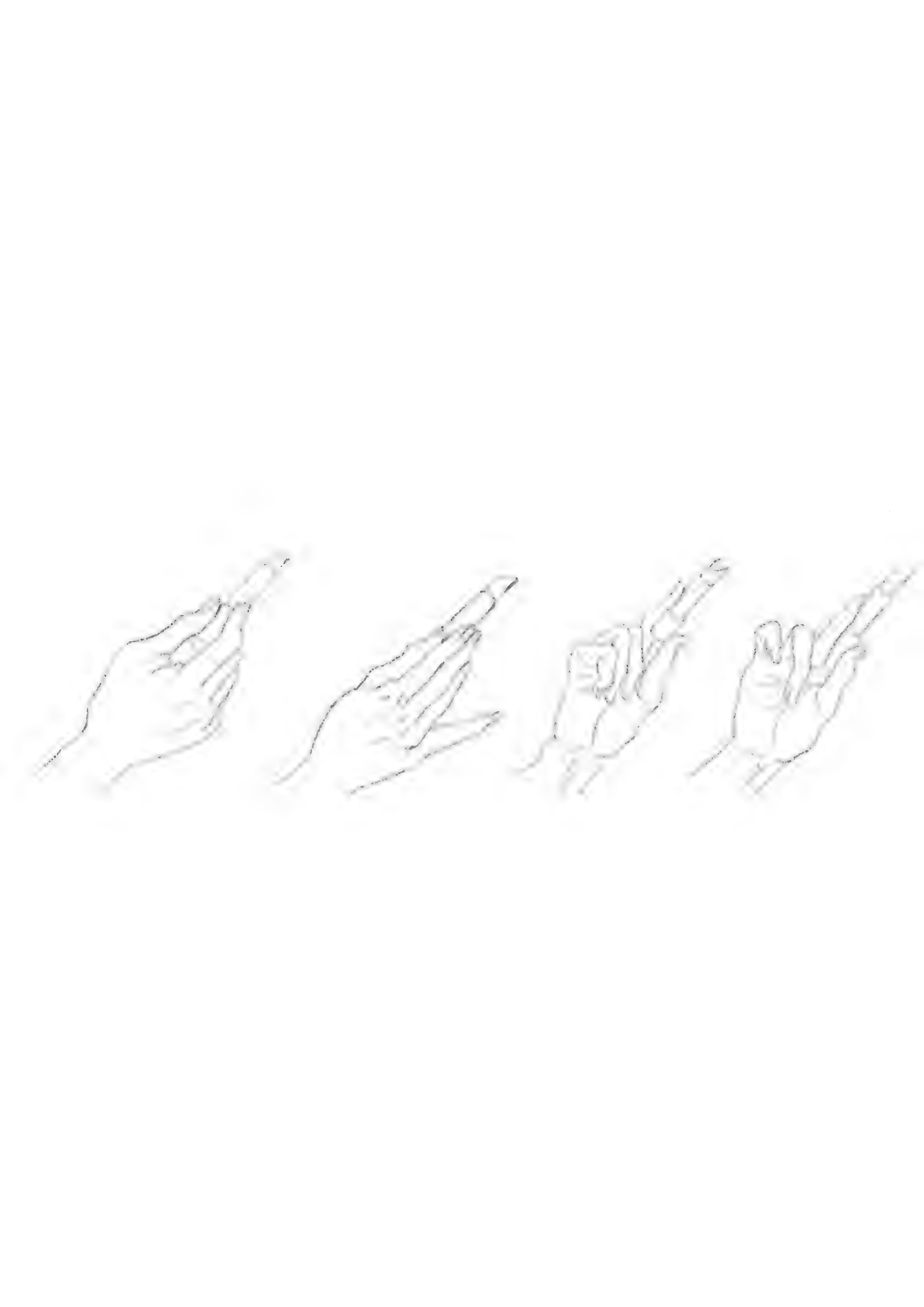














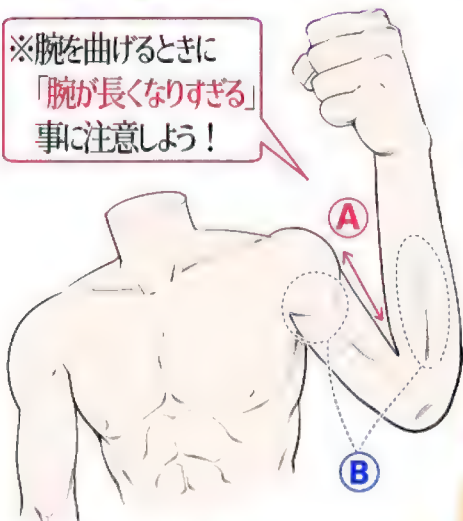




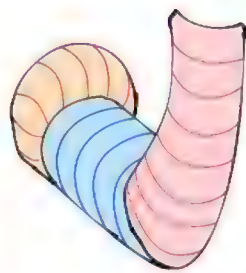
× (ダメかも..)

○ (良い!)

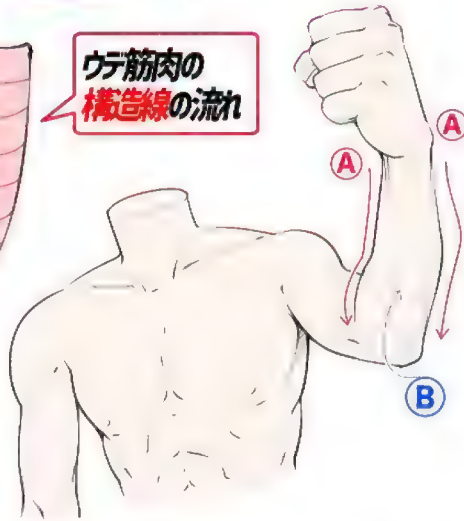
※腕を曲げるときに
「腕が長くなりすぎる」
事に注意しよう!



腕を曲げるときに二の腕(A部分)が長すぎると
腕自体がおかしな長さになってしまう…
筋肉タッチ(B)がテカテカすぎて立体感を感じない…

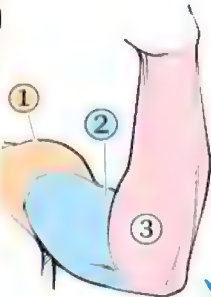


ウテ筋肉の
構造線の流れ

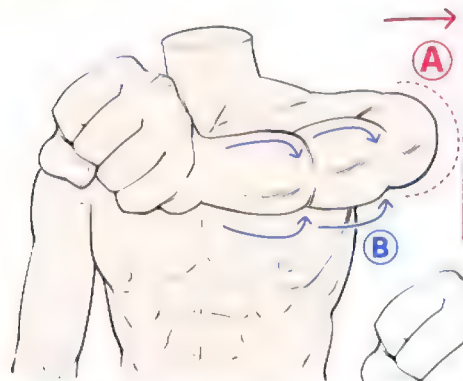


腕ライン(A)は左右対称ではない!
(線画の膨らみ方が違うので観察しよう)

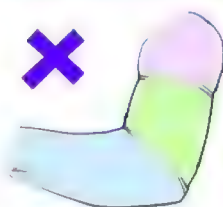
(B部分)には「見えないけれど」
二の腕が続いていると意識して描く!



筋肉のブロック分け

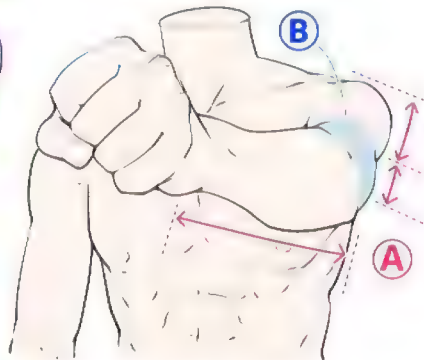


肩の位置(A)が外にありすぎて不自然かも…
腕の筋肉(B)が団子みたいに
ポコポコした感じが単調にみえるかも…

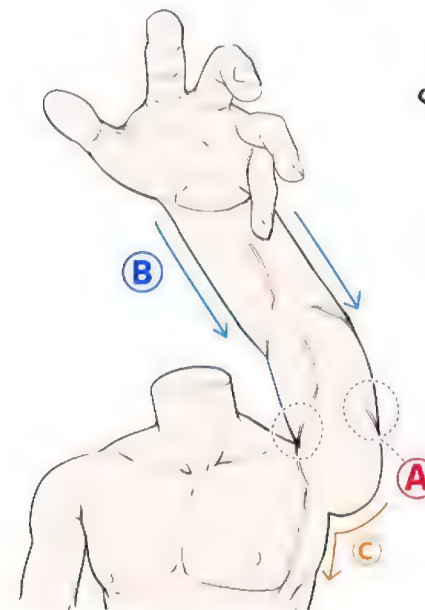


○

腕の筋肉は×みたく
まっすぐに連結してない!
○みたくバズリのように連結してる!



前に突き出す腕は(A)みたく
ひじ下部分が「長く」
ひじ上部分と肩部分は「短く」見える!
二の腕部分(B)は三角形っぽく見える!

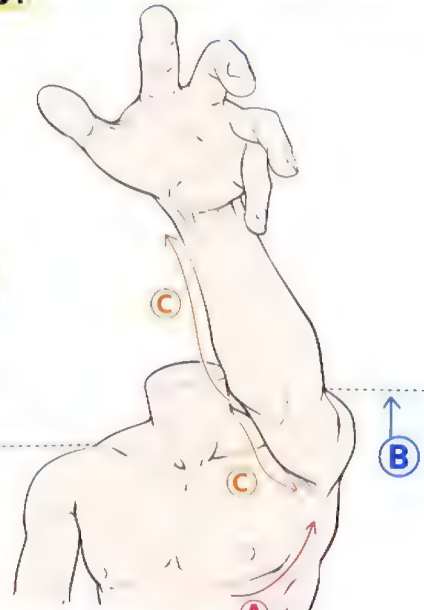


筋肉の線の向き(A)が筋肉の構造と
「逆」になっていてデザインが変かも…

腕ライン(B)が直線的すぎてハッパルしてる…
肩部分(C)が「てつぱり」すぎて不自然…



この角度では筋肉は
下に向かうように連結して見える!



腕が上がると胸筋(A)も上へあがる!

肩の高さ(B)は左右で変わる!

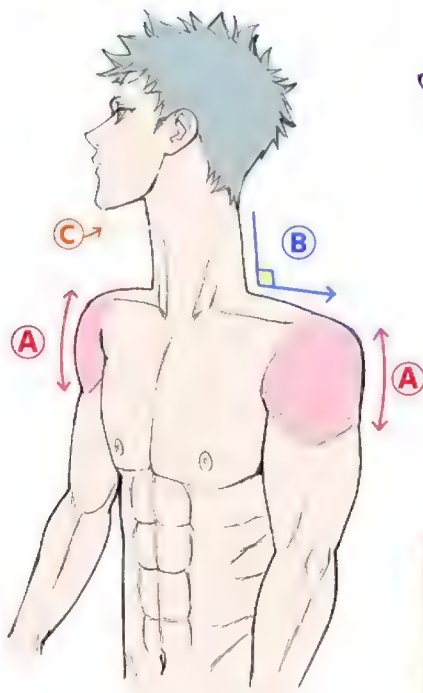
腕のライン(C)は直線ではないので注意!



✕ (ダメかも…)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

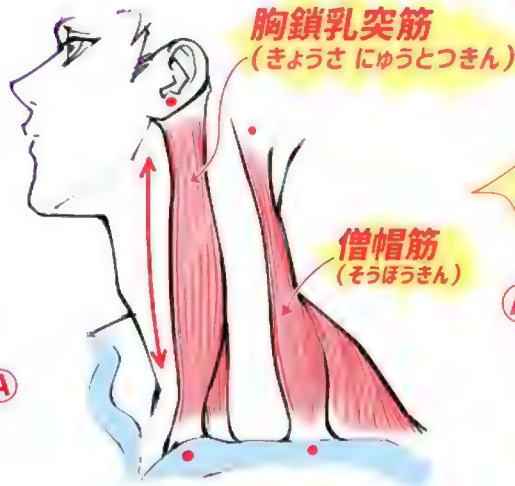
○ (良いかも!)



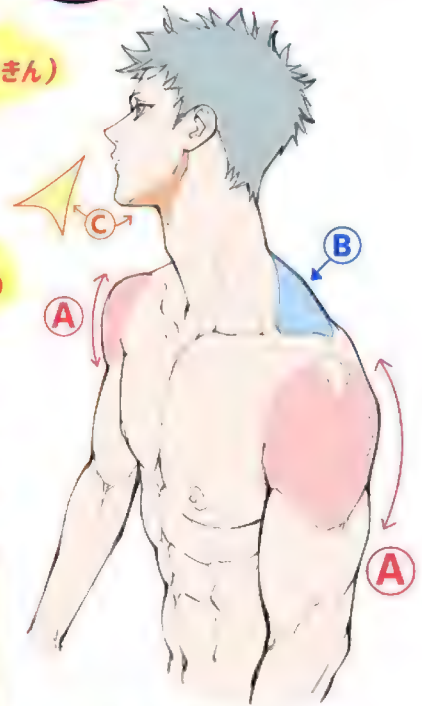
手前と奥の肩の大きさ①が
同じすぎて「遠近感が無い…」

首の角度②が「直角」になると
首が「非力&ひ弱な感じ」見えてしまう…

あご裏の面③が無いと、顔がノッペリする…



首によく描かれる「スジ」は
鎖骨と耳うしろをつなぐ
「胸鎖乳突筋」と
「僧帽筋」という筋肉です



手前の肩①は大きく
「丸みのあるひし形」を
イメージする！

首の三角地帯②にある「僧帽筋」が
発達しているほどマッチョに見える！

あご裏の面③は「三角形型」



大胸筋①が横に広がりすぎて
「体の厚み」が無くなっている…

両腕をあげているポーズで
首②が見えすぎていると
不自然かも…

体のりんかく線③に
「くびれ」が無さすぎ…



腕はくつもの「筋肉の塊」が
まとまって出来ている。
ゴムホースみたいな腕に
ならないように注意！



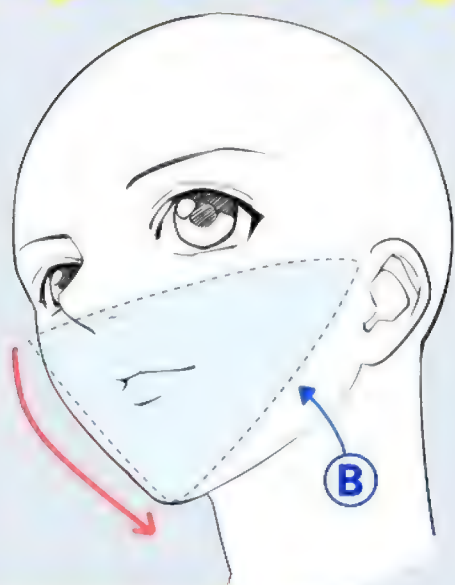
腕が上がると大胸筋①の形は
「タテ」に伸びる！

両肩が上がると
「僧帽筋」が盛り上がり
首②が短く見える！

マッチョ体型ほどくびれライン③の
デコボコ感がハッキリする！



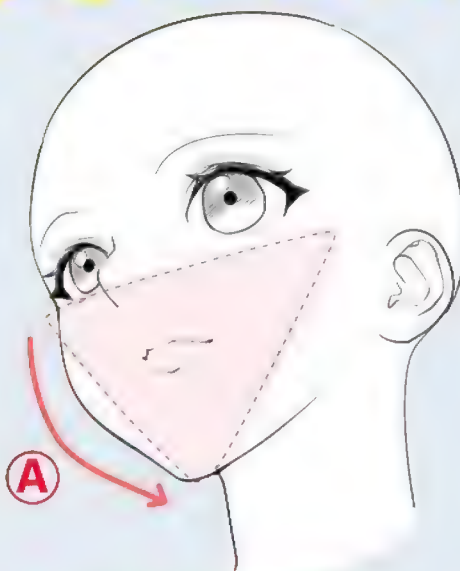
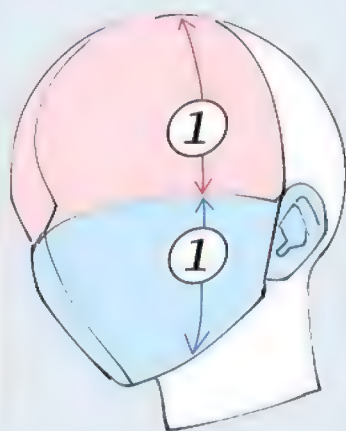
顔の上下バランスで描き分ける顔デッサンのコツ



少年タイプ

顔の上部と下部が1対1になるバランスが良いかも！

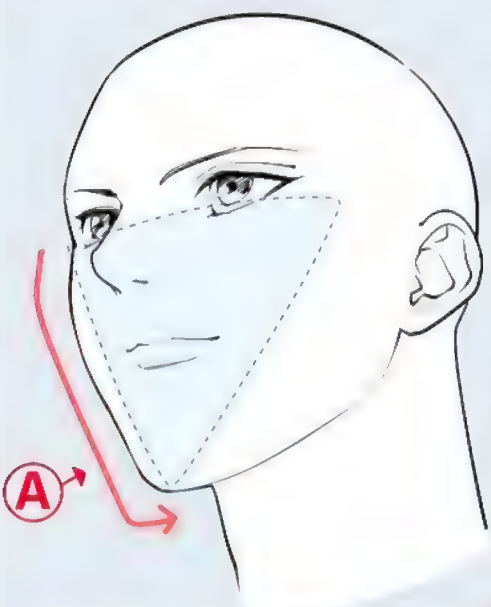
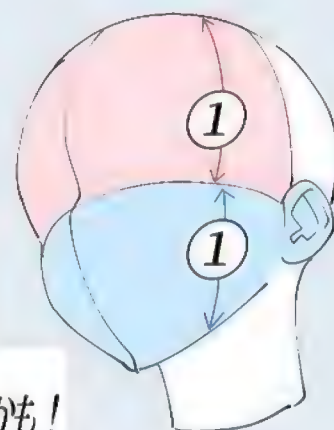
②部分が三角形になるイメージで描くと良いかも！



美少女タイプ

ほつた②を少年タイプよりもぷっくりさせると良いかも！

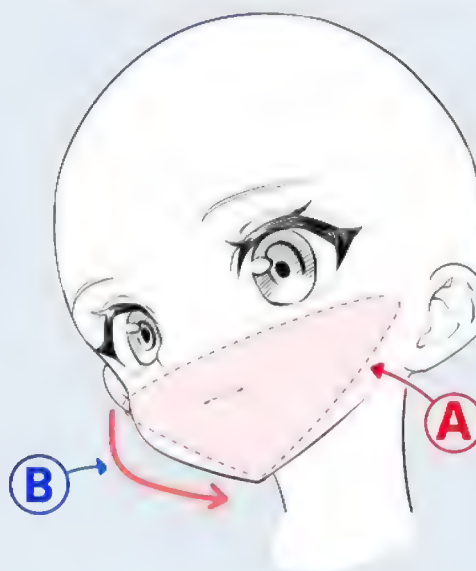
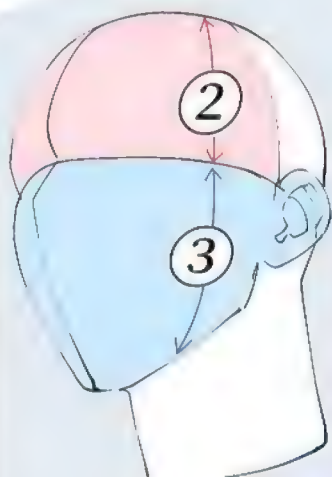
鼻の高さも少年タイプよりは低めになると可愛さがアップするかも！



青年タイプ

青年は特にあごを長めに！「目から下の比率」が大きい。

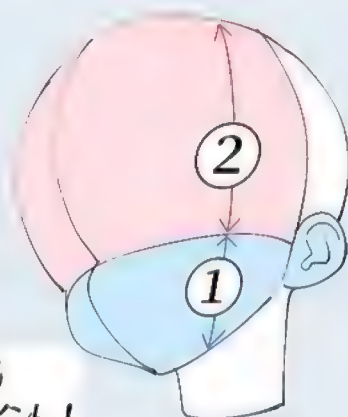
ほつた②もストーンとこけている方がカッコよくシャープな顔に見えるかも！



幼女タイプ

あごを小さく、鼻下の面積②をせまくすると幼女感がアップする！

ほつた③も美少女タイプよりもさらにぷっくりカーブさせるのがポイント！



10/10/10

10/10/10

10/10/10

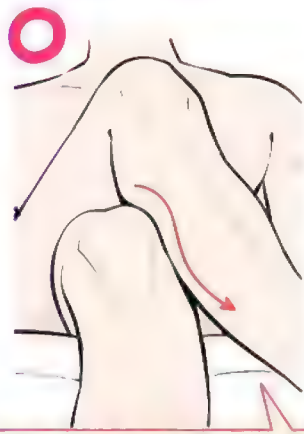
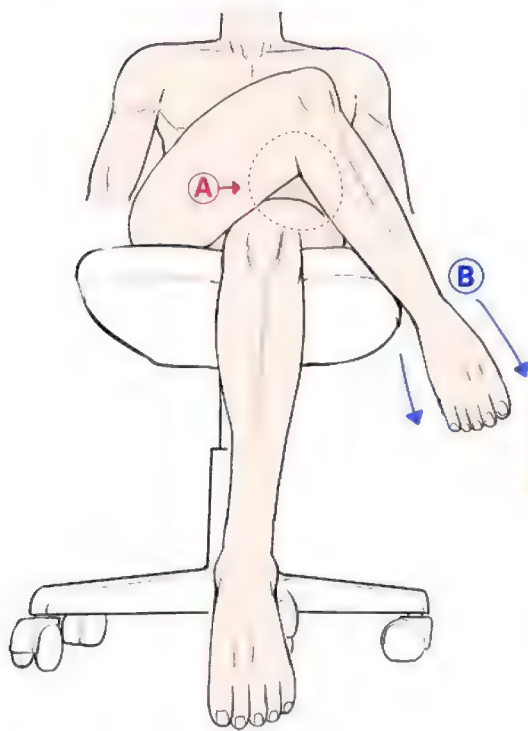
10/10/10



✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



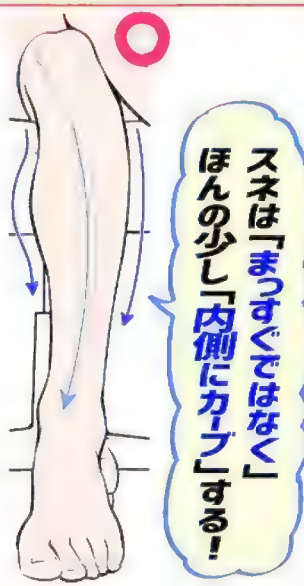
硬い「ひざ」が食い込むので
「S字ライン」に見える！



三角錐

①A部分に「足のスキマ」ができると
足が浮いて見えるので不自然...

足の甲②Bが「表面」しか見えてないので
絵が単調でノペリして見える...



スネは「まっすぐではなく」
ほんの少し「内側にカーブ」する！

両ひざ①Aは離れ過ぎないように近くに描く！

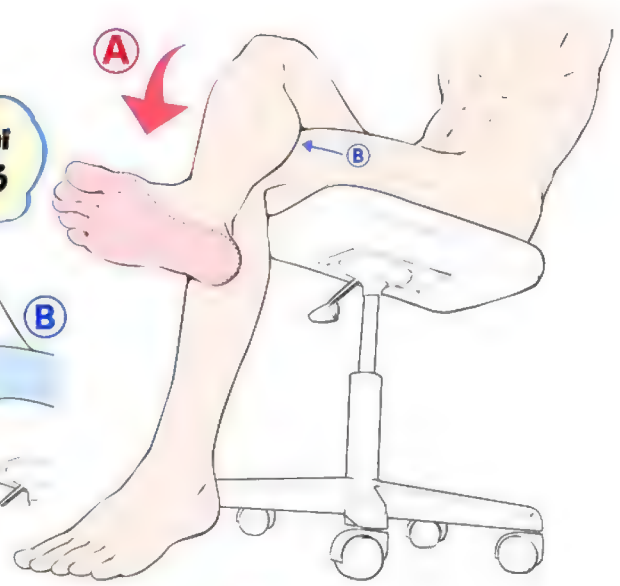
足の甲②Bは「表面と裏面」が見えるように
立体的に描くのがコツ！

※三角錐(さんかくすい)の形状を
イメージしてデッサンしてみよう！



左右の脚の角度①Aが「同じすぎて」
ポーズが単調で平面っぽく見えてしまう...
※ 良い例(○パターン)と見比べてみよう！

奥側の太もも②Bの付け根部分が
「大きく見えすぎている」のが不自然かも...



上に乗せる脚①Aは
手前に向かってくるように描くと良いかも！
※足の裏が見えるように描くのがコツ！

下の脚のひざ②Bは上の脚で隠れる！

脚は「3つのブロック」で考えると良いかも！

✕ (ダメかも…)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



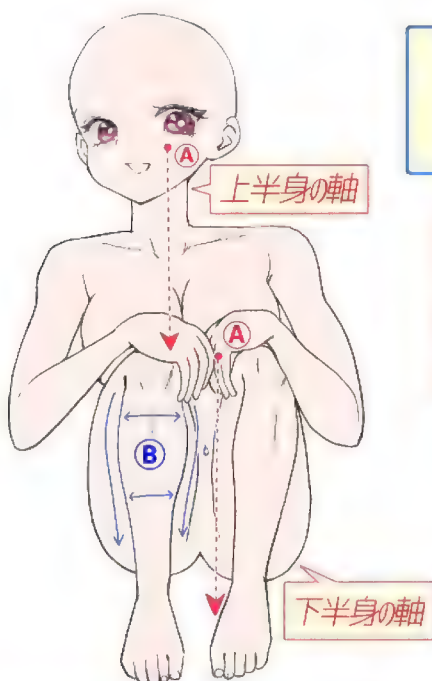
肩〜ひじまでのシルエット①が「長方形」だと腕のリアルさが弱いかも…

②部分にスキマが空きすぎていると女の子の体の「ムッチリ感やエロさ」が半減してしまうかも…



腕の形①は「三角形+長方形」で描くと筋肉や骨格がリアルに見えてくれる！

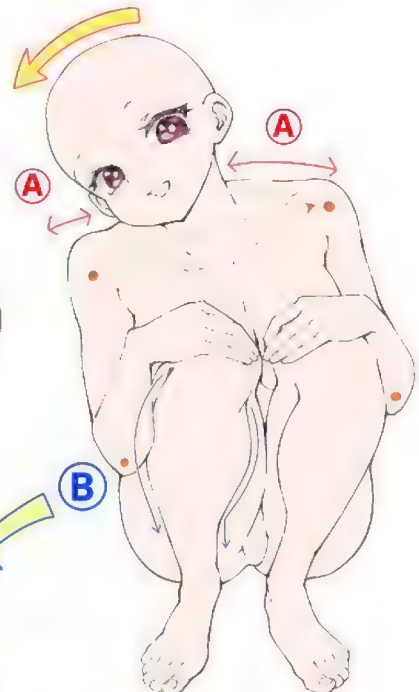
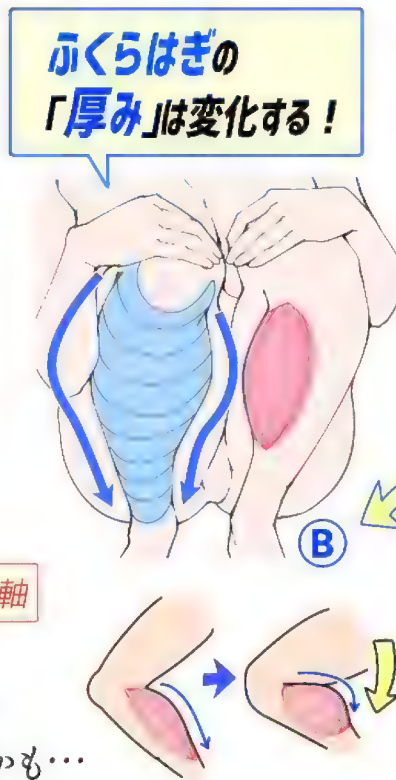
足のシルエット②は「直角三角形」になるイメージで描こう！
「ふくらはぎと太もも」も密着させるのがコツ



上半身と下半身の軸①がズレすぎていて不自然かも…

ふくらはぎの幅②が細すぎるとしゃがんでいるように見えない…

※もっとヒザが手前に突き出るように描くことが重要かも！

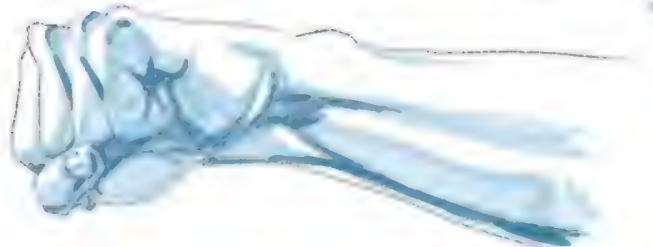


首を傾けてることで肩の長さ①を左と右で長さに差をつけることがコツ！

※左右対称になりすぎないことが魅力的なポーズ！

ふくらはぎの筋肉②はしゃがむ時に「つぶされて横へはみ出る」ので立っている時よりも「ふくらはぎの幅」は大きくふくらんで見える！



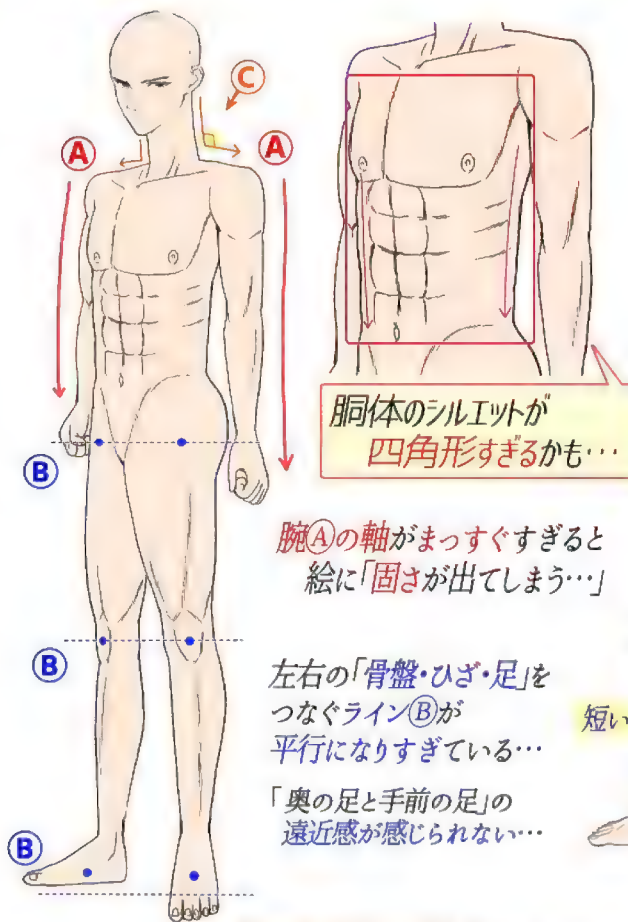


✕ (ダメかも...)

「〇例と×例」解説文だけでなく絵の「すみずみまで観察してどこが違うのか？」を見比べてみてね！

○ (良いかも!)

首と肩の間に三角形の筋肉がある！



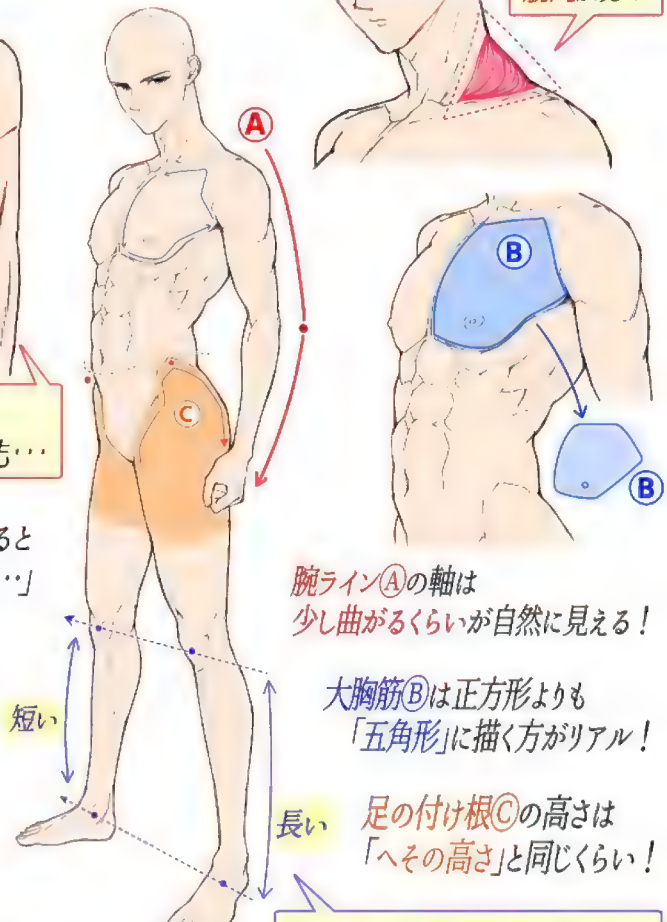
胴体のシルエットが四角形すぎるかも...

腕Aの軸がまっすぐすぎると絵に「固さが出てしまう...」

左右の「骨盤・ひざ・足」をつなぐラインBが平行になりすぎている...

「奥の足と手前の足」の遠近感が感じられない...

首の角度Cが「直角」に曲がっていると首まわりの筋肉が不自然...

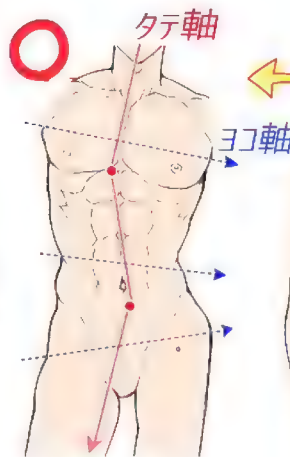
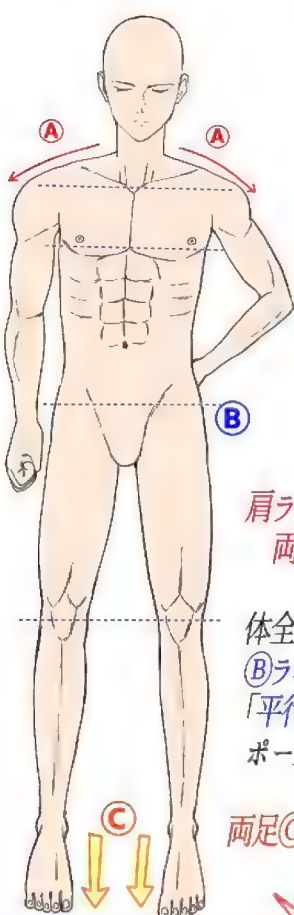


腕ラインAの軸は少し曲がるくらいが自然に見える！

大胸筋Bは正方形よりも「五角形」に描く方がリアル！

足の付け根Cの高さは「へその高さ」と同じくらい！

足の長さ「差をつける」ことが遠近感をアップさせてくれる！



肩ラインAに「おうとつ」が無く、両肩が下がりすぎている...

体全体の左右のパーツがBラインのように「平行すぎてしまう」とポーズが単調に見えやすい...

両足Cの「向き」が同じすぎる...



左右の「肩の高さ」に注目しよう

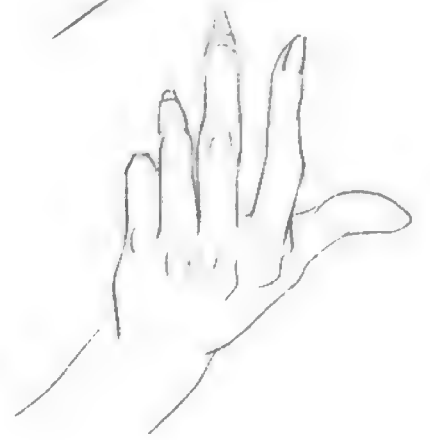
Aの足は「体重を支える足」で、同じ側の「肩Aも下がる」！

A「体重を支える側」の骨盤Bは少し出っ張らせると良い！

両足の開く角度Cは「60度」くらい！「体重がかかってない方の足」を少し前へ出すのがコツ！

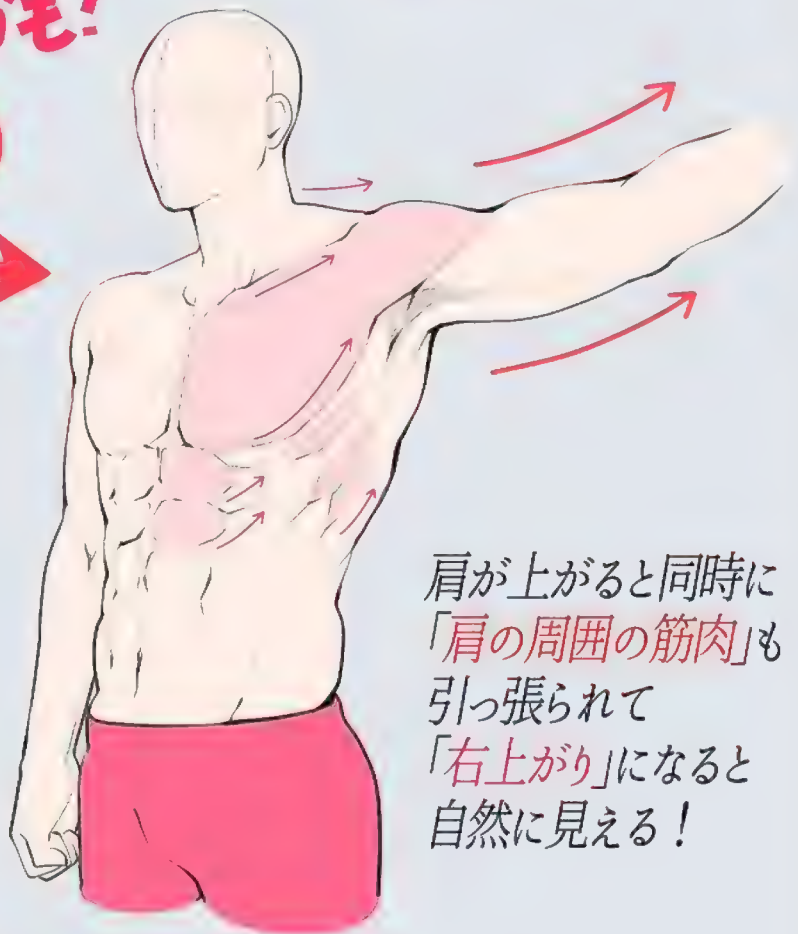
真正面から見る構図では「左右対称に描きすぎないこと！」

体重がかかってない足



肩を上げた時の筋肉デザインのコツ!

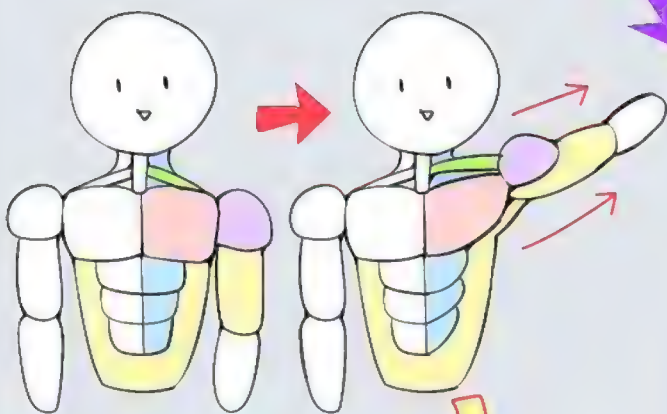
イイかも!



肩が上がると同時に
「肩の周囲の筋肉」も
引っ張られて
「右上がり」になると
自然に見える!

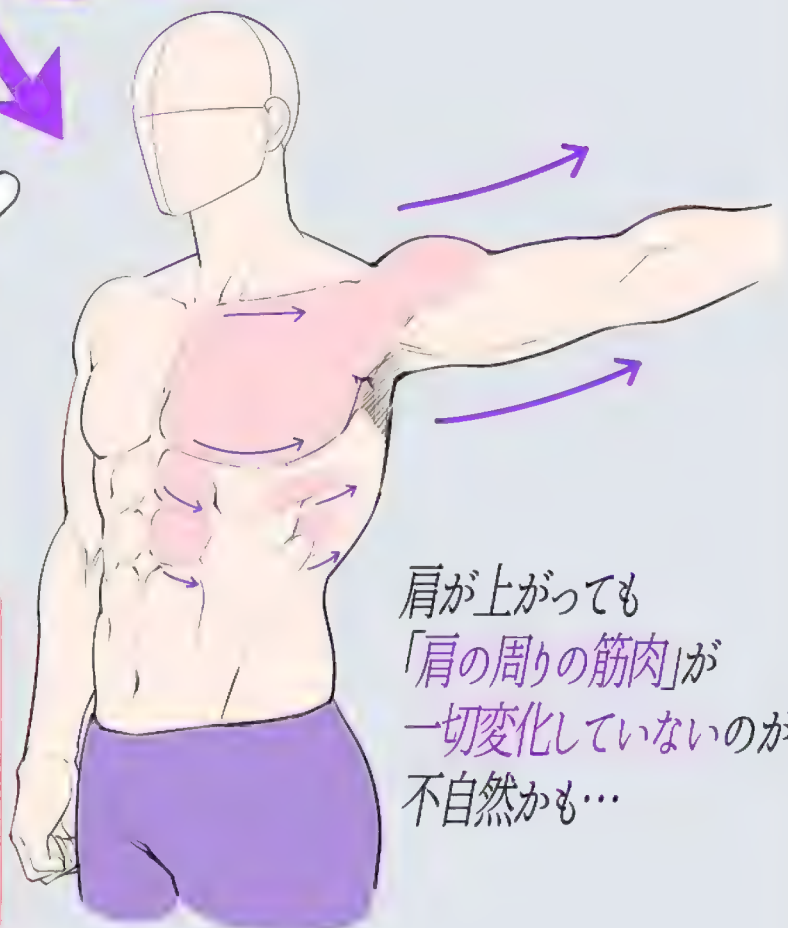


おしい...



重要ポイント!

体の「全パーツ」は全て
筋肉でつながっているので
「1部分が動けば」
必ず「全体も動く(変化する)」



肩が上がっても
「肩の周りの筋肉」が
一切変化していないのが
不自然かも...

女の子のポーズ上達テクニック③

※線画はすべてBOOTHで販売している「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「ラフ描きペン」で下書き、「しつとりペン」で作画しています！



足ラインは「女性らしさ」を表現する場所！



足の甲を「S字型」に描くことで女性の「足の色気」がアップする！

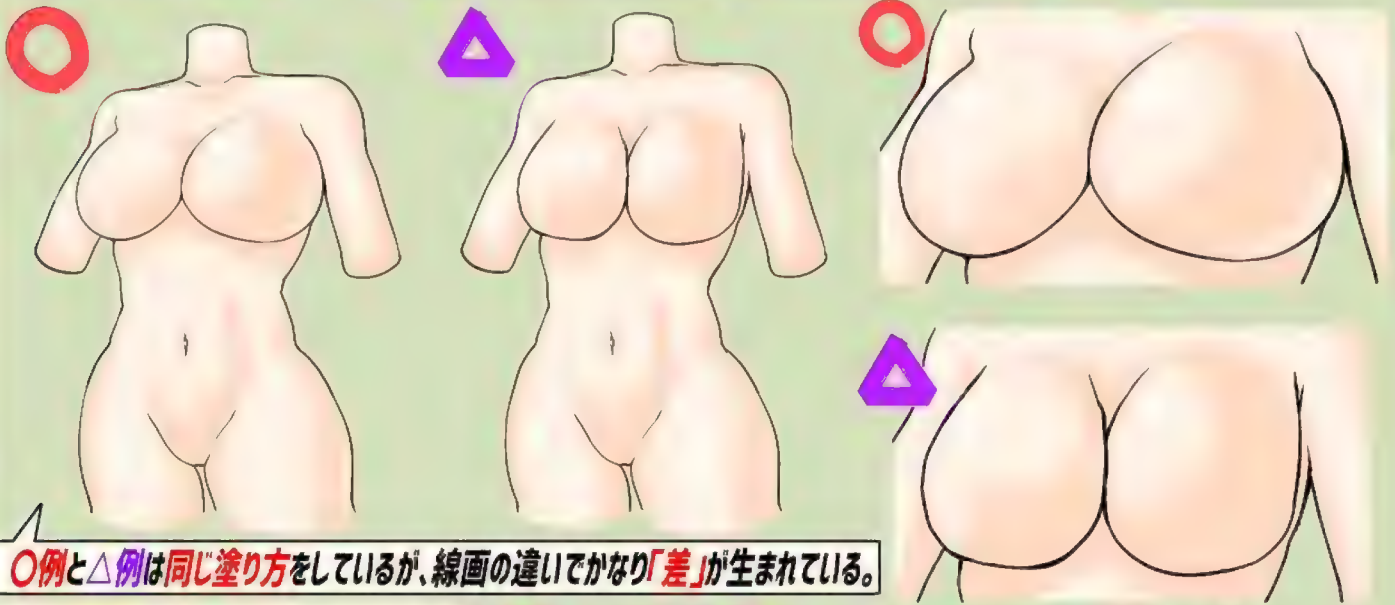
腕ライン①は下に行くほどせまくなるように「わきを締める」！

組んだ両足②の3点は「三角形シルエット」になるように描く！



おっぱいは「球体と重力」を意識して描くこと!!

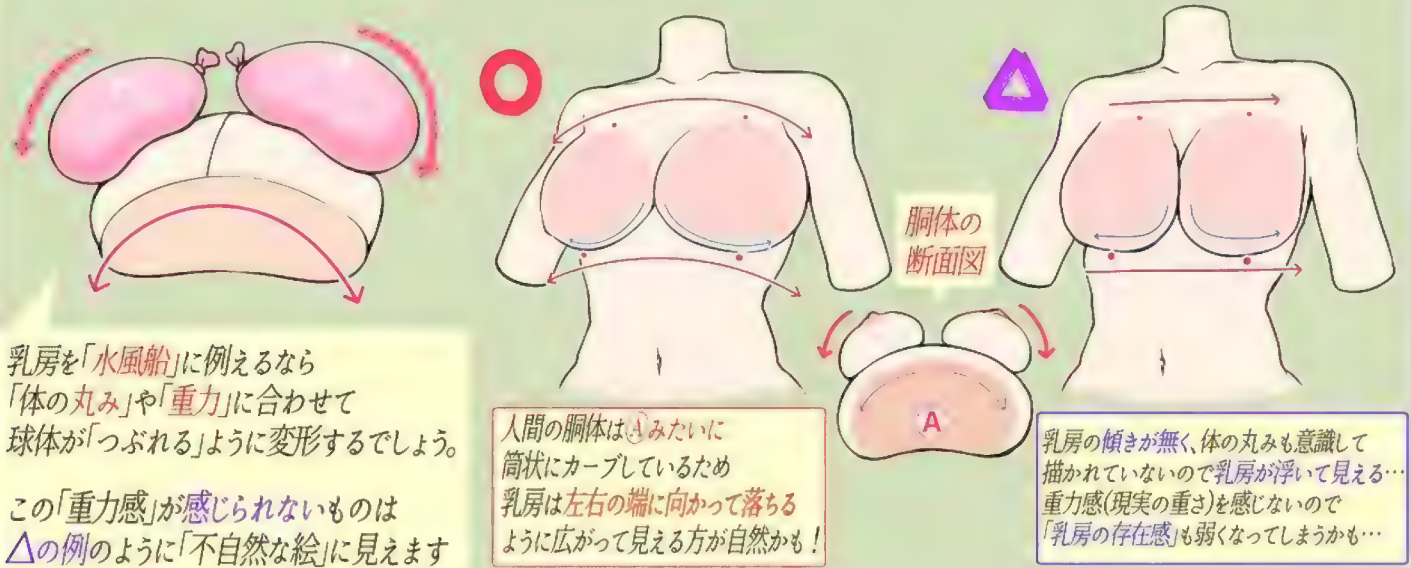
Created by Takuya Yoshimura



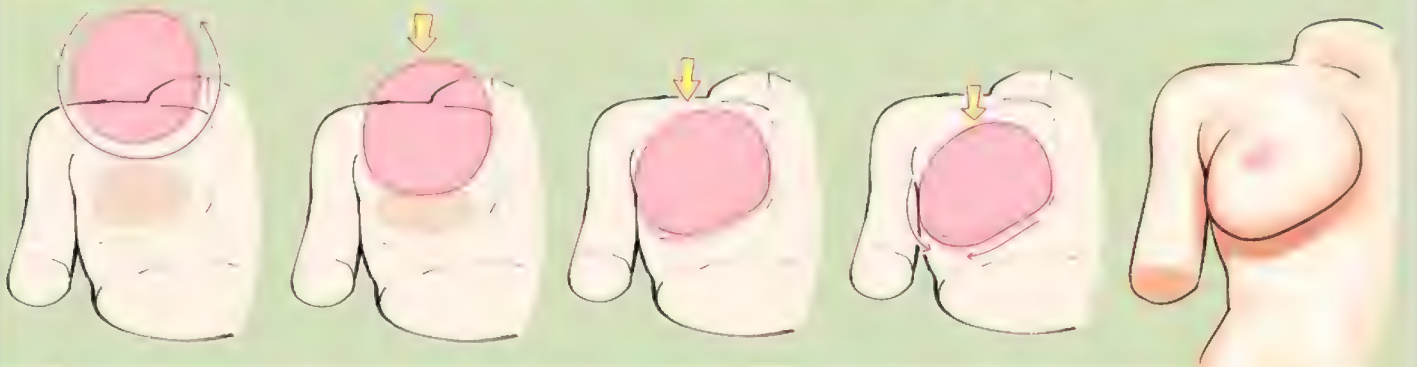
- ①ブレの無い綺麗なカーブで描けているか?
- ②左右の乳房の高さがそろっているか?
- ③おっぱいに重力が働いているか?



「何か違うのか」拡大してよく観察してみよう!



この「重力感」がおっぱいの「柔らかさ」をアップさせる!



球体のスライムが体に当たると、体の丸みに合わせて変形するイメージで描くと良い!

おっぱいは「まんまるの固い野球ボール」ではなく「柔らかな大福餅」をイメージする!

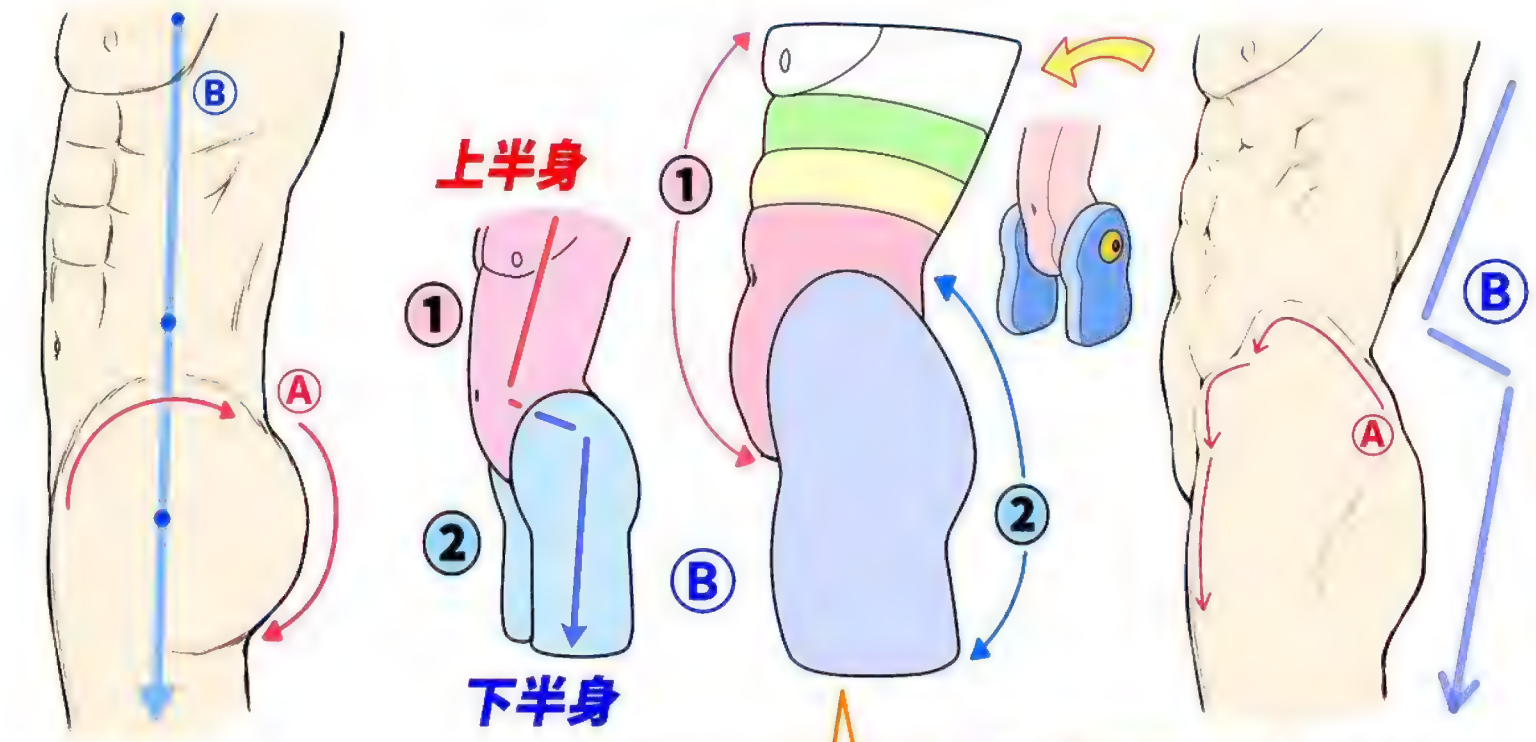
※「重力や運動動作」によって乳房は色んな球体に**変化**する。という意識でデッサンしてみよう!



胴体ライン①に凹凸が無さすぎる…
下腹部と脚部分②の「ブロック分け」が不自然になっている…

胴体は4つのパーツに「ブロック分け」できる！

下腹部③のブロックは「三角形型」
三角地帯④は下腹部と脚の「つなぎめ」に考える！



おしりのりんかく①が「まん丸」すぎて「男性の筋肉感」が無くなっている…
体の中心軸②が直線すぎる…

上半身①は下半身②よりも「前に」出ている！

脚の付け根ライン③はカクカク。
男性の尻は「角ばらせる」のがコツ！
横からの中心軸④は「S字型」に描くと自然に見える！

✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



胴体ラインは
直線ではない

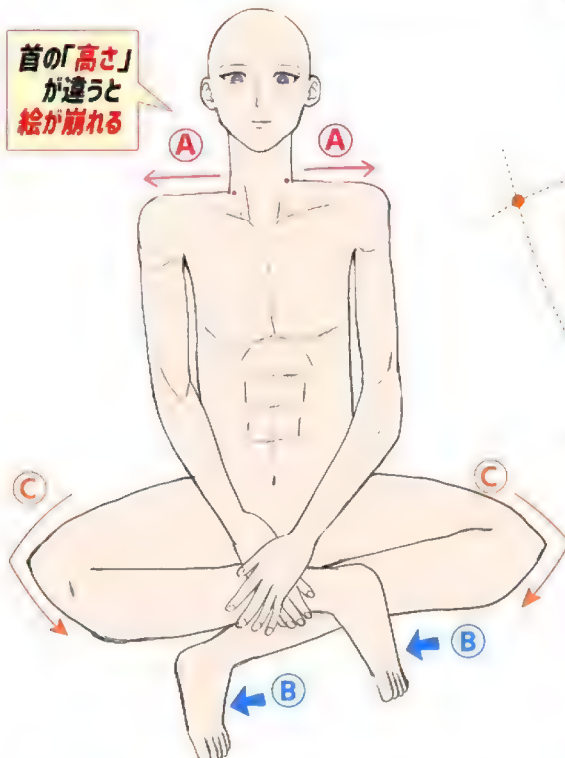


ひじ下に影を足すと
立体感がUP!

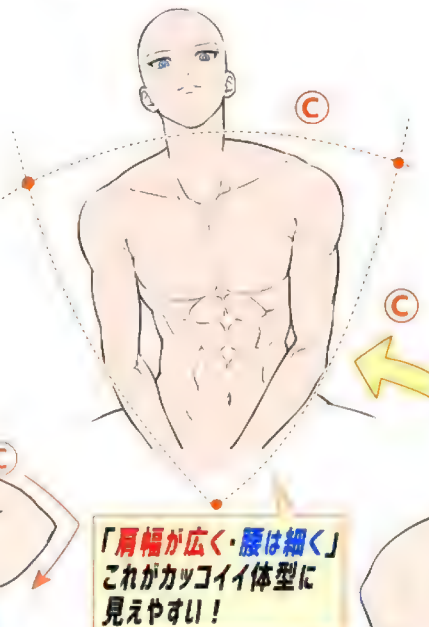


ひじ(A)が浮いてしまっていてポーズが不自然...
胴体ライン(B)が直線的すぎて
「筋肉の柔らかさ」が伝わらない...
地面に座っているのにおしり(C)が
盛り上がっているのは不自然かも...

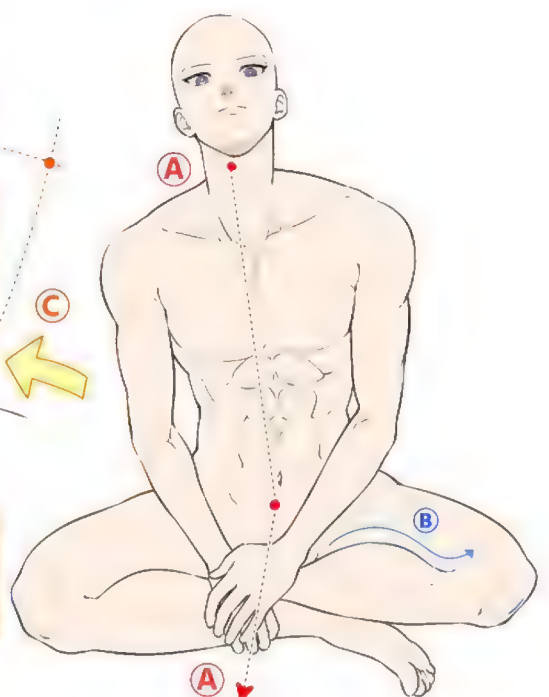
ひじ(A)はしっかりとひざに乗せる!
胴体ライン(B)は「3段にくびれる」
ことで筋肉感が美しく見える!
足(C)は3ブロックで考える!



首の「高さ」
が違っていると
絵が崩れる



「肩幅が広く・腰は細く」
これがカッコイイ体型に
見えやすい!



肩ライン(A)が「水平すぎる」と不自然かも...
※肩の始まる「高さ」も左右で合わせよう!
足の甲(B)を左右どちらも描くと
「あぐらポーズ」に見えない...
ひざ(C)がとんがり過ぎておかしいかも...

上半身の軸(A)を少し傾けると
ポーズの「リアルさ」がアップする!
ふくらはぎ(B)は「S字ライン」になる!

上半身(C)は「逆三角形」にすると
カッコイイ体型になる!



ひざの形は三角形の
「3つ角」を取った形!

✕ (ダメかも…)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



親指の線Cが
内側に入り過ぎ

指Aの先端が太くなりすぎると
セクシーな手にならないかも…

手の甲の骨スジBの並び方が
ジグザグすぎて不自然かも…



三角地帯

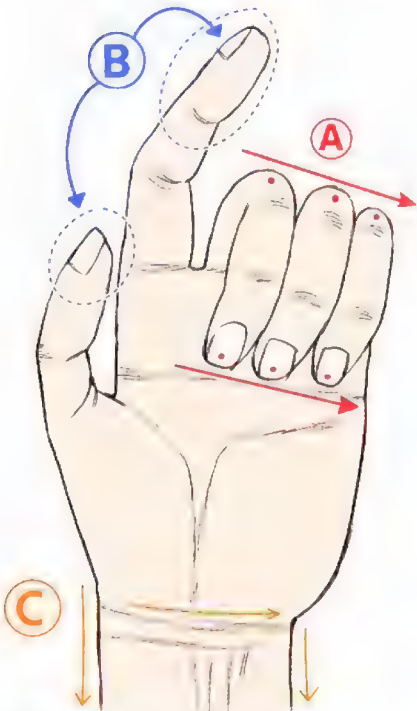


骨スジは
手首近く
まで描く

C部分は
筋肉がふくらむ

指の間に「みずかき」の
三角地帯Aを描くこと！

指の付け根の「骨スジB」は
「付け根の少し上」まで描くと色っぽい！



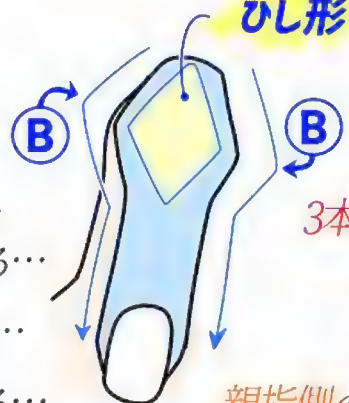
指の並びAが「一直線すぎる」と
手の奥行き感や立体感が落ちる…

ツメの見える角度Bが不自然…

手首ラインCがまっすぐすぎる…



ひし形



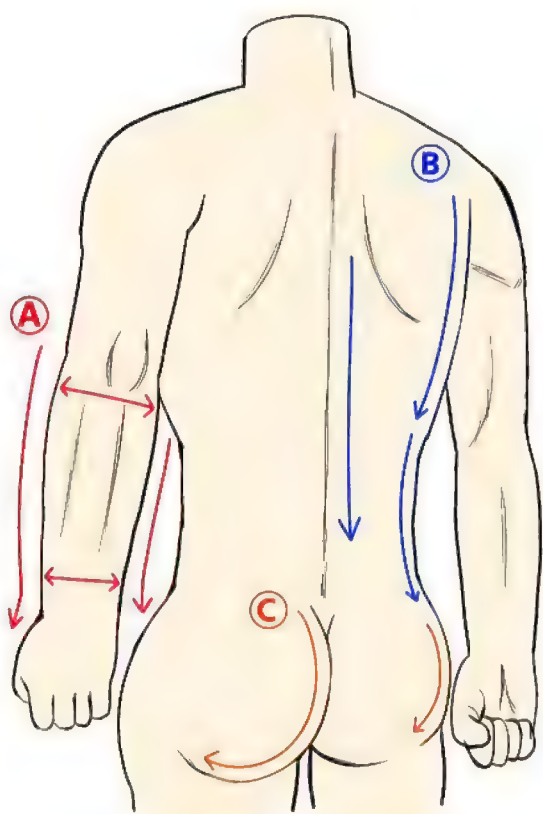
3本指Aは「手の平の中心点」に
向かうように曲がっている！

指の関節部分Bは「ひし形」

親指側の手首の骨Cは「橈骨(とうこつ)」



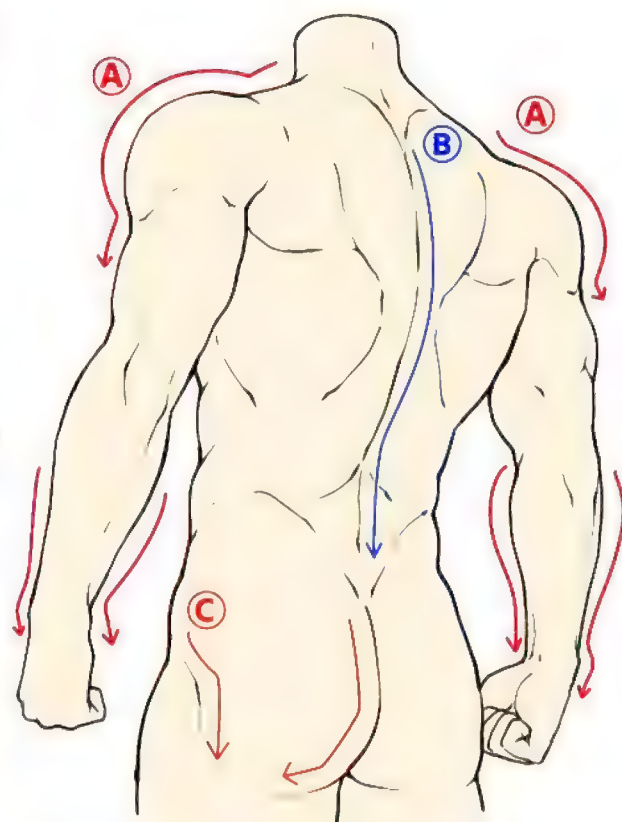
中心点



女性っぽいお尻ライン



男性っぽいお尻ライン



①みたく「ひじ下と手首の太さ」に差が無さすぎると腕のくびれが弱く「短い腕」に見えてしまう…

体のライン②は「筋肉の細かな盛り上がり」が描かれてなく線が単調なので「筋肉の少ない痩せた体」に見えてしまう…

③のお尻は「丸み」が強すぎて女性っぽいお尻に見える…

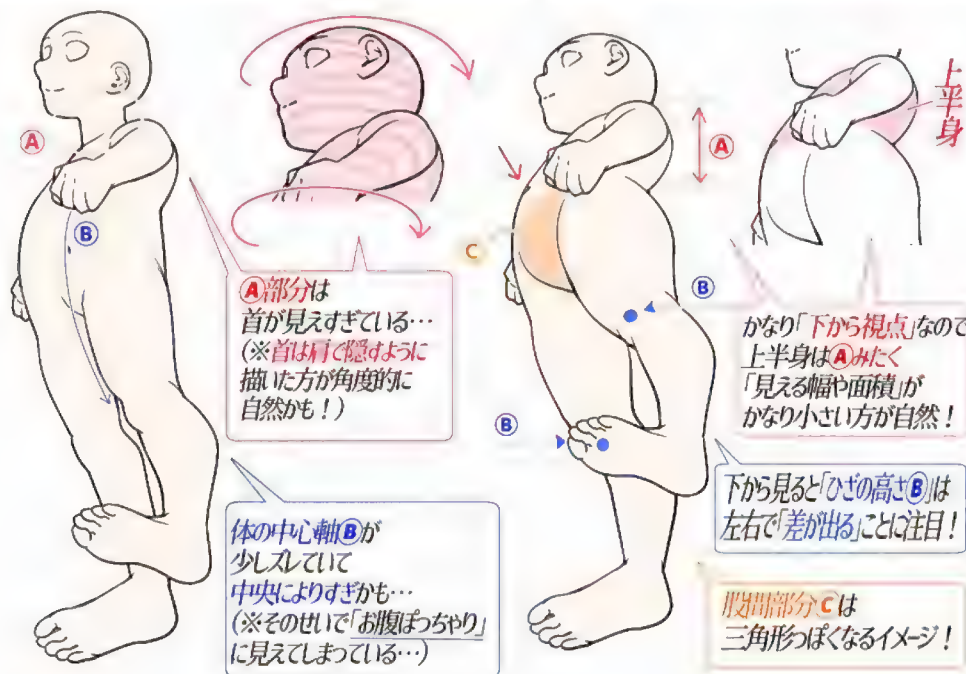
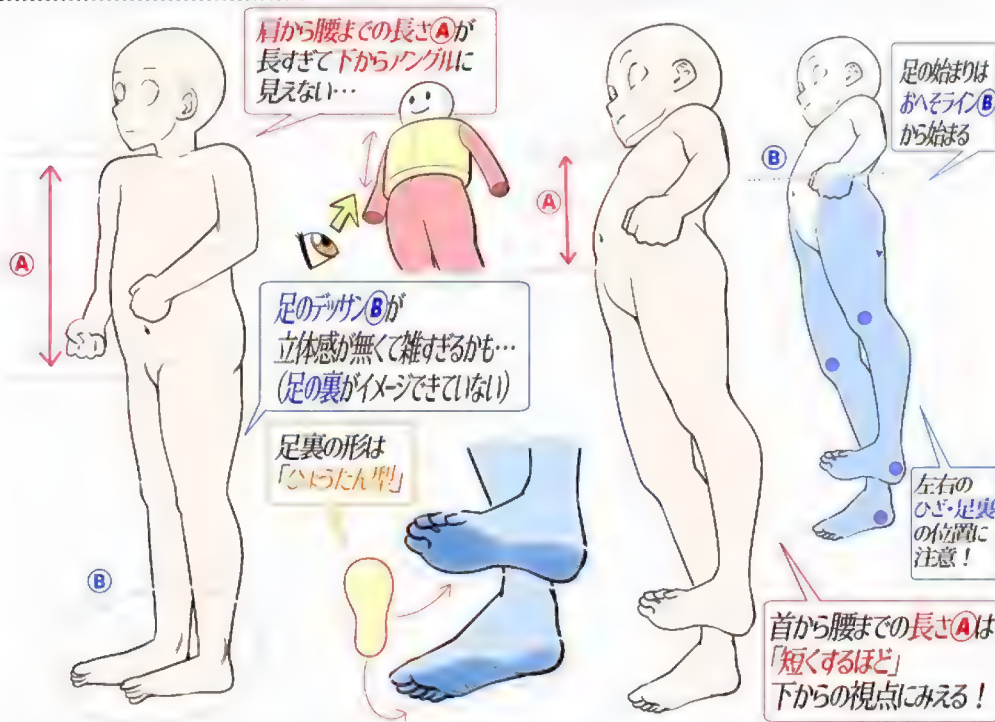
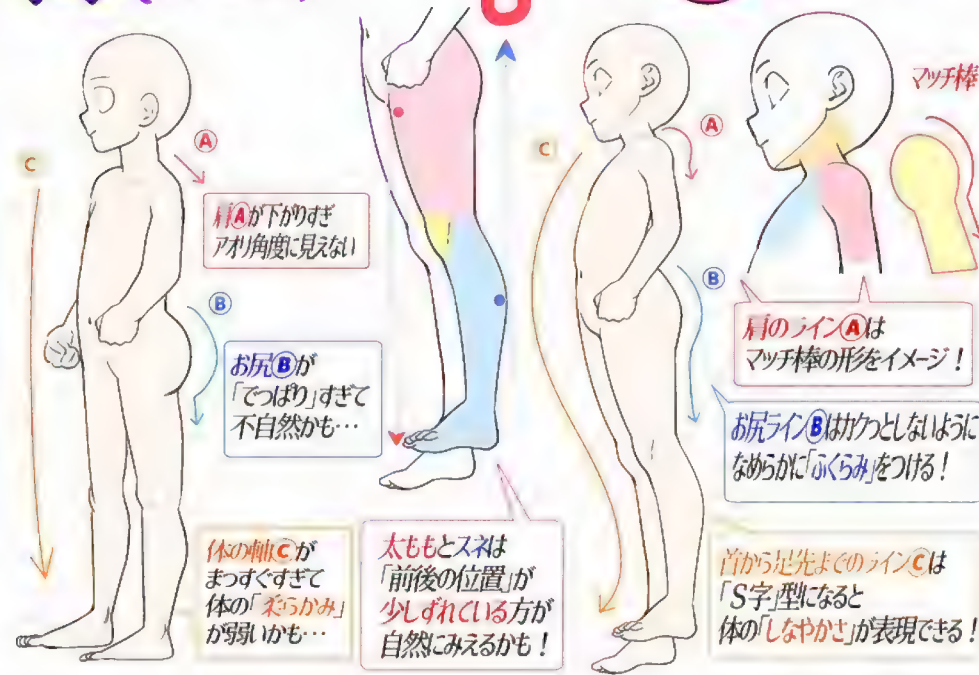
肩ライン①は外側へもり上がるように、手首はギュッとくびれるように「筋肉が膨れる部分」と「くびれる部分」のメリハリが大切！

背中の中の中心軸②は「ゆるいS字」っぽいカーブで描く！

男性のお尻は③みたく「くぼみ」を描いたり、カクつとした「筋肉の硬さと厚み」表現すると男性っぽく見える！

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



✕ (ダメかも..)

○ (良い!)

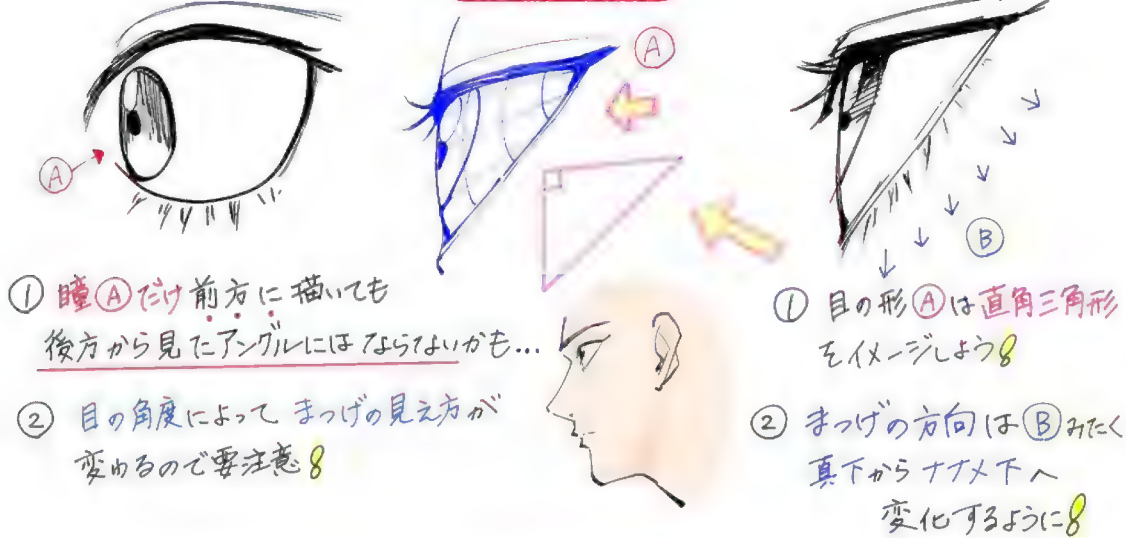
ナナメ下から見る目



- ① (A) 部分のまぶたがひとつなぎの線で描くと目の立体感がノッペリかも...
- ② 二重の線 (B) は重ねすぎないように...

- ① このアングルではしずく型の目の形にすると美しいかも
- ② 目頭 (A) に三角のみぞを作ると目の奥行き、立体感がでる

少し後方から見る目



- ① 瞳 (A) だけ前方に描いても後方から見たアングレにはあてられないかも...
- ② 目の角度によってまぶたの見え方が変わるので要注意

- ① 目の形 (A) は直角三角形をイメージしよう
- ② まぶたの方向は (B) みたく真下からナナメ下へ変化するように

上から見た横目



- ① どちらが目頭か目尻か分かりにくい...
- ② 眼球の見え方がノッペリ... (原因 球体の明暗を白黒で表現できていないから...)

- ① 上まぶたライン (A) は「逆への字」にするとよいかも
- ② 上まぶたに隠れて瞳 (B) は下半分だけ見えるのが自然かも

上から見た流し目



- ① 瞳の影のつづ方が雑かも...
- ② ななめから見ているので目尻 (B) はカーブして見えない方が自然...

- ① 上まぶた (A) 線と二重線 (B) のスキマに線を入れるとよりリアルな目に
- ② 瞳の中のタッチ線 (C) は瞳の中央へ向かうように

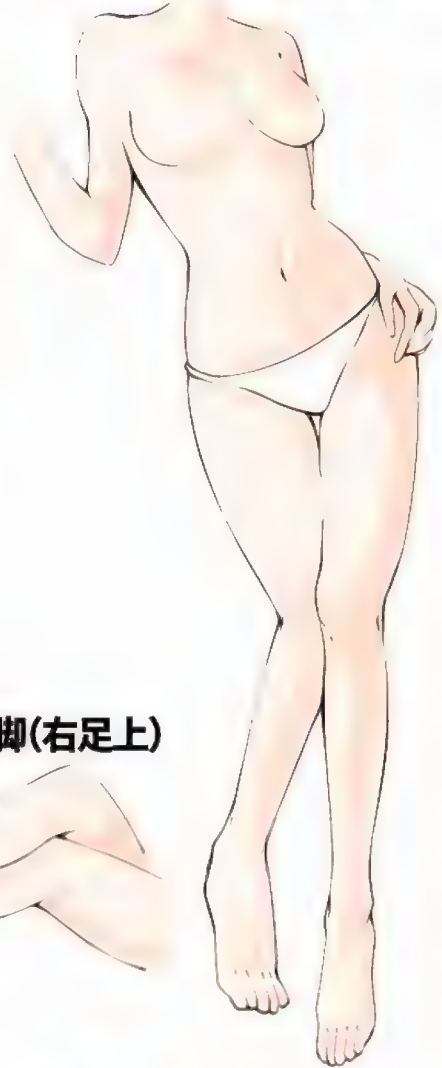
①すらっと立つ脚



②ポーズをとる脚



③スタイルを魅せる脚



※光源は全て足の左側にあると
設定した塗り方です。

⑤組んだ脚(右足上)



④座ったときの脚



⑦腰かけたときの脚



⑥組んだ脚(左足上)



⑧抱え込んだ両脚



⑨体育座りの脚



Muscle Diagrams in 1 Minute

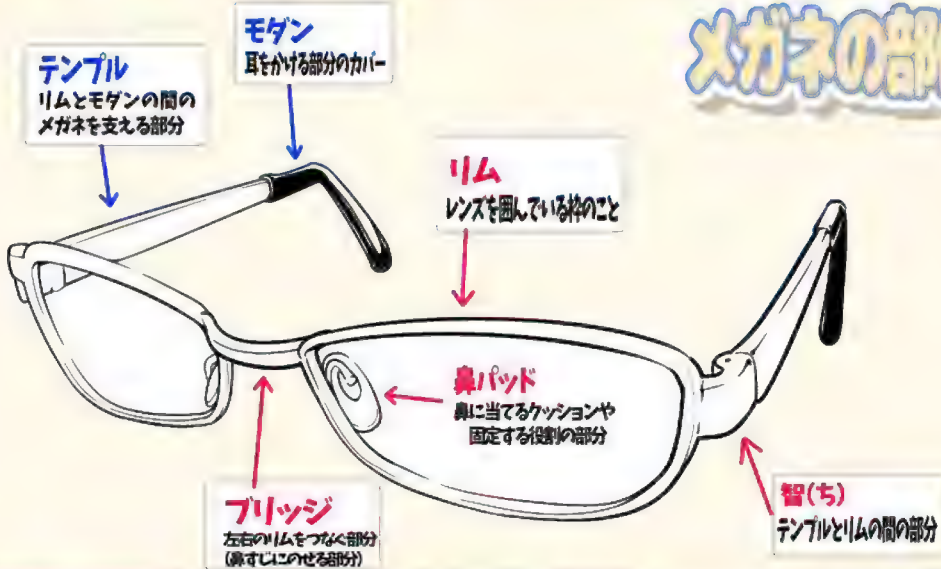
Created by Takuya Yoshimura



メガネの部位と鼻パッドの見え方

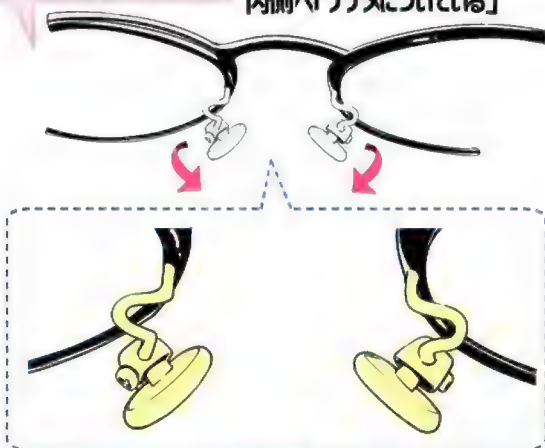


メガネの部位名



上から見た鼻パッド

鼻パッドは「鼻の傾き」にフィットするように
内側へ「ナナメについている」



横から見た鼻パッド

テンプルと目がかぶりそうな時は
上まぶたのすぐ上に来るように
描くといいかも。



目とメガネはAくらい
距離を開けると自然。

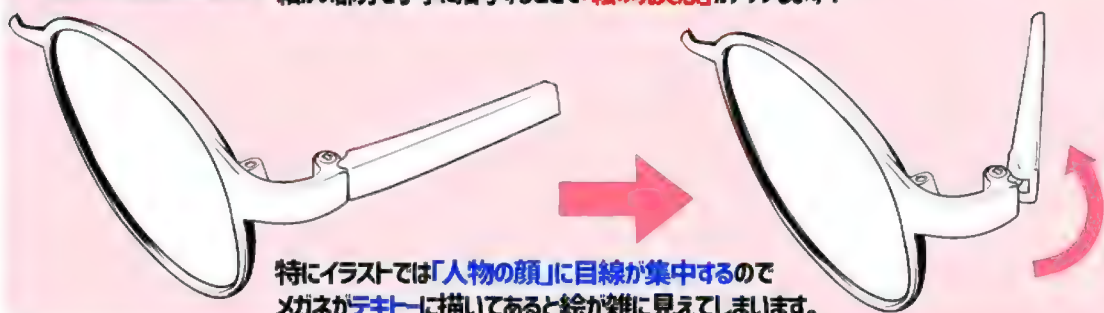
ナナメ横から見た鼻パッド

ナナメ角度からの鼻パッドは
「左右で見る角度が違う」ので注意！
※奥側の鼻パッドは
「実際の鼻」で隠れて見えなくなる



メガネの開閉部分

メガネを大きくアップで描くときは絵が上手い人ほど細かい部分を丁寧に描くことを大切にします。
細かい部分を丁寧に描写することで「絵の現実感」がアップします！



特にイラストでは「人物の顔」に目線が集中するので
メガネがテキトーに描いてあると絵が雑に見えてしまいます。

馬の身体の描き方②

Created by Takuya Yoshimura

②部分に鎖骨があるイメージで「V字型」シルエットになる！

毛色



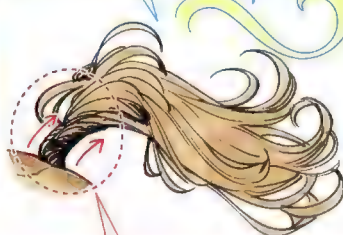
黄色系の馬は「栗毛くりげ」と呼ぶ。



後脚は「S字型」

尻尾は「S字の毛」を重ねて作るイメージ

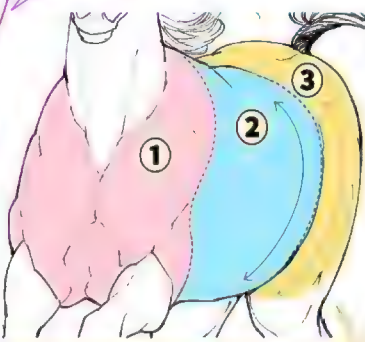
尾のシルエットもS字型



尻尾の根元はあえて毛の質感を描かず、「ロープ」みたいに固さを表現するも良し！

栗毛の馬は足先が白いことが多い

前から見た体は①肩・②腹・③腰に分けて「胴体の丸み」を意識する！



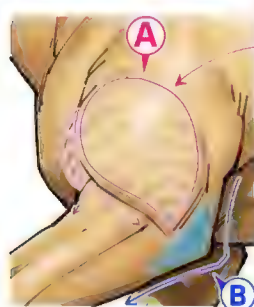
足先



曲げる脚の形は「S字型」

足先は「ひづめ」と「足」を分けてデッサンする！

脚のりんかく線(A)は左右対称ではない！
関節(B)は「ひし形」をイメージしよう！



前脚の付け根の筋肉(A)は「しずく型」

馬のひじ部分(B)は「三角形」が入るように少しとがらせて描く。



脚の長さ比は「3対3対1」

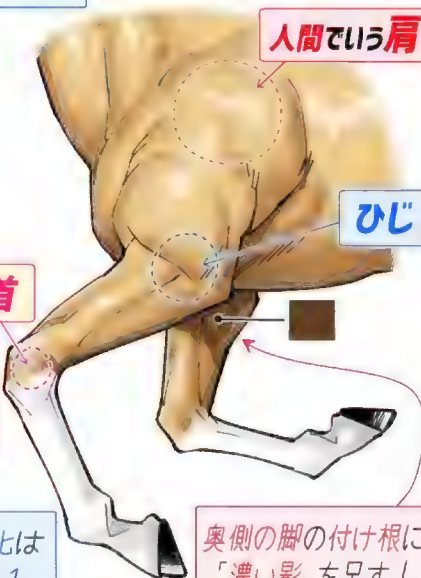
脚の内角度は同じではない

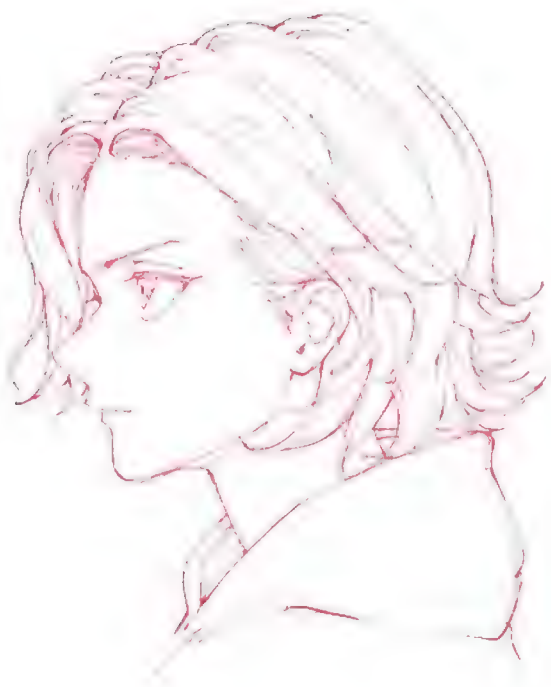
手首

人間でいう肩

ひじ

奥側の脚の付け根に「濃い影」を足す！





馬の身体の描き方①

Created by Takuya Yoshimura

馬体は5つのブロックでイメージする!



脚の幅Aは上の方が太い!

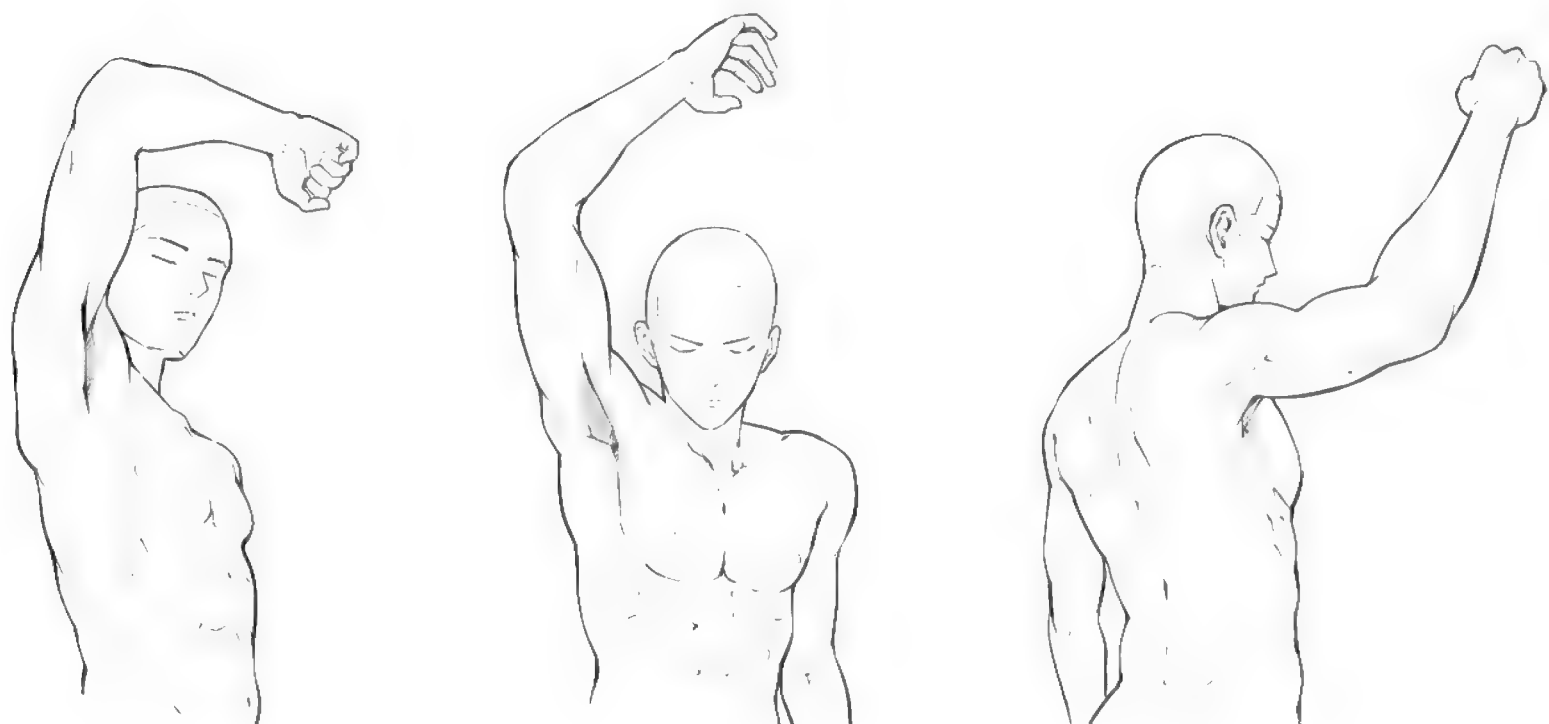
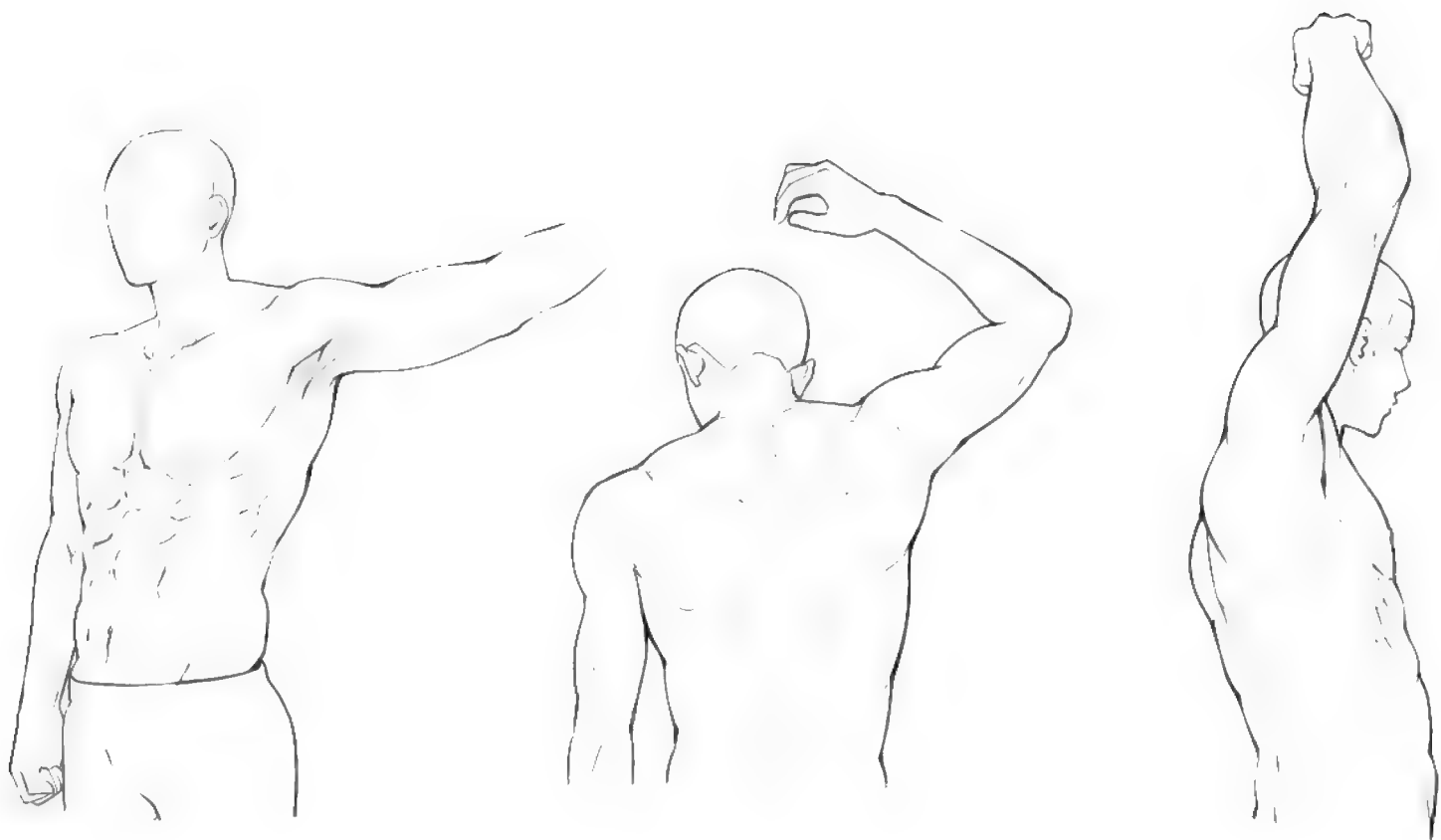
足先は関節Bからナナメ前に出る!

馬の前脚の①は人間でいえば「手首」。②から下部分は人間でいえば「指」。

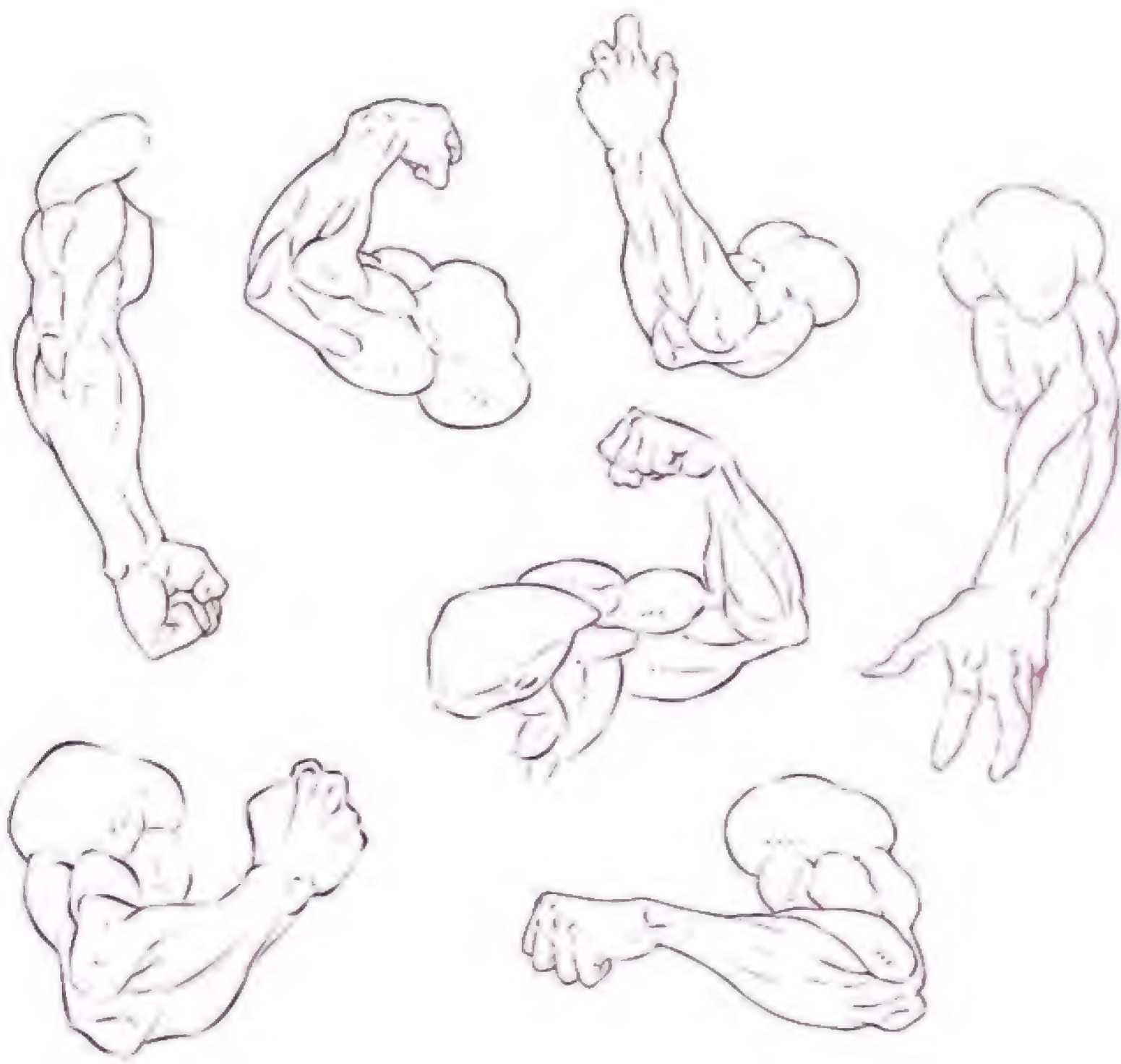
A部分が人間でいう「ひざ」でありB部分が「かかと」になる。

馬のひづめは人間でいう「爪」であり、馬は爪先(指先)で走っている感覚である。







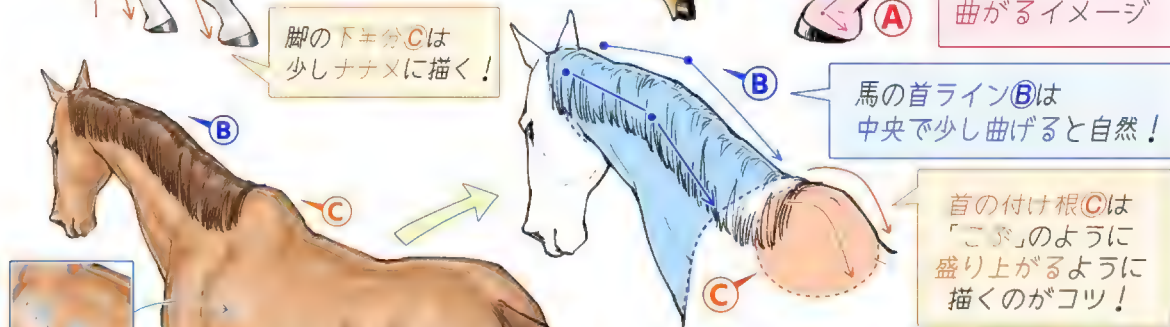
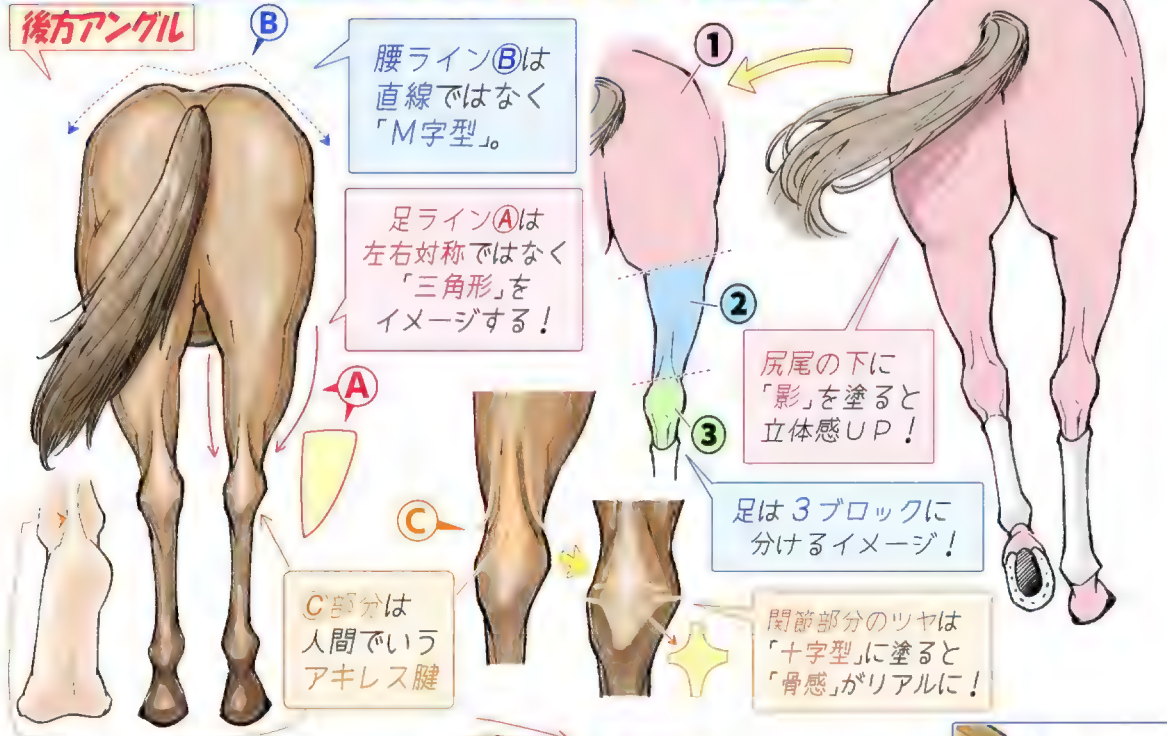


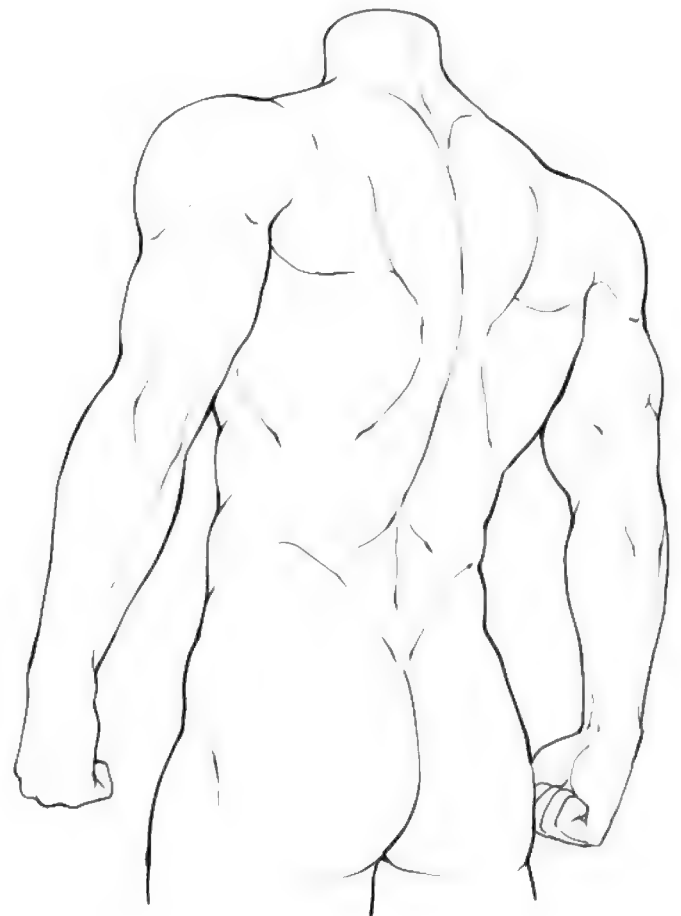
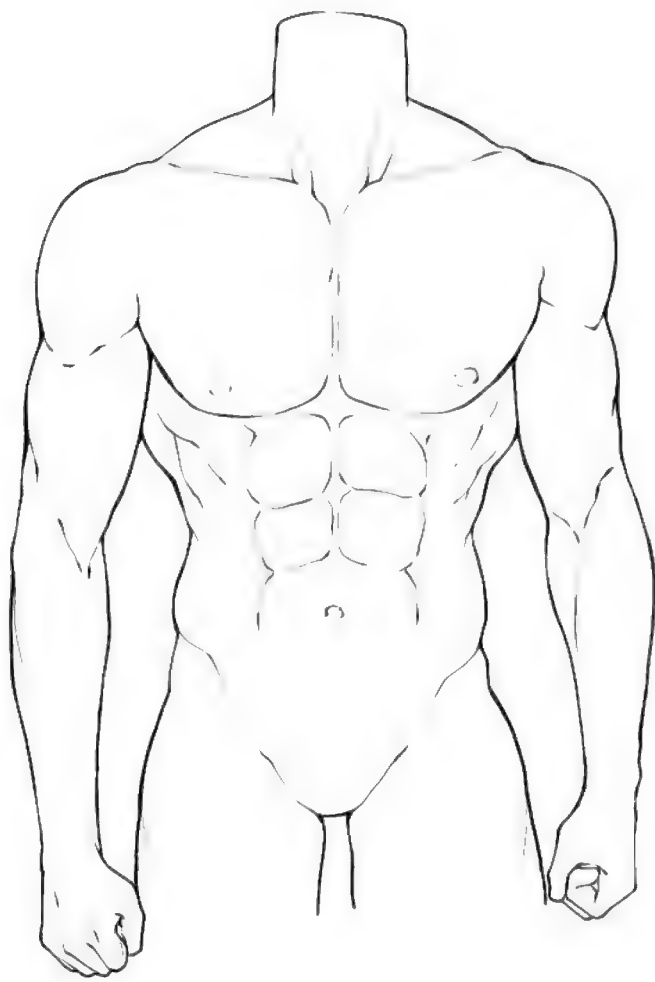


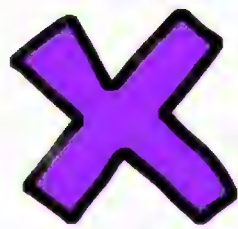
後ろから見た「馬体と脚の形状」

Created by Takuya Yoshimura

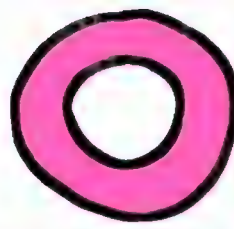
後方アングル







(ダメかも...)



(良い!!)



① 中の「手」と手袋が同じ大きさにしてしまっている...

② 手袋のシワが「手のシワ」と同じ描き方になっている... (スジや骨を描きすぎている)

③ 布のシワ感が無いので「生の手」にしか見えな...



② “厚み”

シワができる関節部分 (A)(B)(C)

① 中に入っている「手」よりも手袋の方が「大きくなるように」描く!!

② 手袋の「厚み」をしっかりイメージして!!

③ 手袋のシワは「関節部分」に生まれる!!



① リンカとシワが「同じ太さ」すぎて絵のメリハリがない...

② シワの生まれるポイントがバラバラすぎ...

③ 中にある「生の手」がイメージできない...

中の「手」がチグハグになってない??



① 手のリンカとシワのタッチ線の太さの「強弱」がしっかりしている!

[アウトライン → 太め
中のシワ×タッチ → 細め]

② 布の「つなぎライン」を描くことで「グローブ感」「手袋感」がでる!!

布のつなぎライン



シワの流れが「あっちこっち」バラバラ

① シワの「方向性」がバラバラすぎて「統一感」が無い...

② 線画の「強弱」がないので絵の立体感がうすくなっている...

線が同じ太さすぎる...



① 指のシワは「関節部に「三角形」を描くようにすると布のシワ感がでます!!

② 「指の折り曲げ」に合わせて「つなぎめライン」を「ゆらめかせて描く」とリアル感がUP!!

三角形のシワ

スニーカーの構造とデザイン方法②

下から見る角度

右足

左足

下からアングルなので
「クツの上部分」はあまり見えすぎないこと
見える面積を少なめにとすると自然かも！

つま先に向かって
そり上がるように

右足

左足

結び目↓

下からのアングルなので
結び目はチツと見えるくらいが自然

足裏の内側ライン(A)は
中央に向かってくぼむような
ラインにするとリアル！

内側

足の裏の形は「内側」が特徴的！外側はぼろかな線に。

ナメ後方から
見る角度

内側の線(A)はまっすぐにならないように注意！

地面と足が接する線は
直線になることが重要！

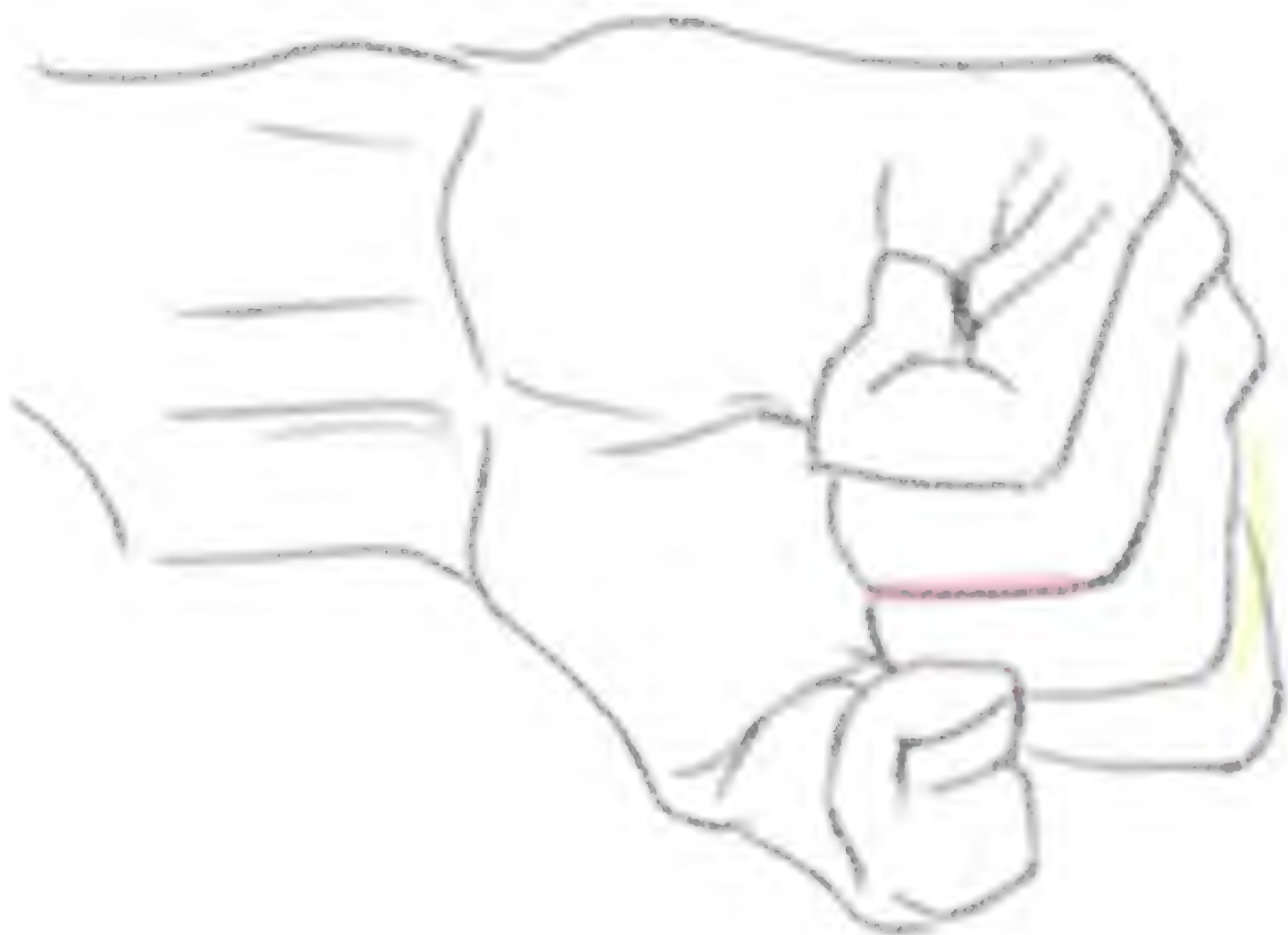
「クツは足の洋服」なので素足のラインに沿うようにクツのデザインを描くこと！

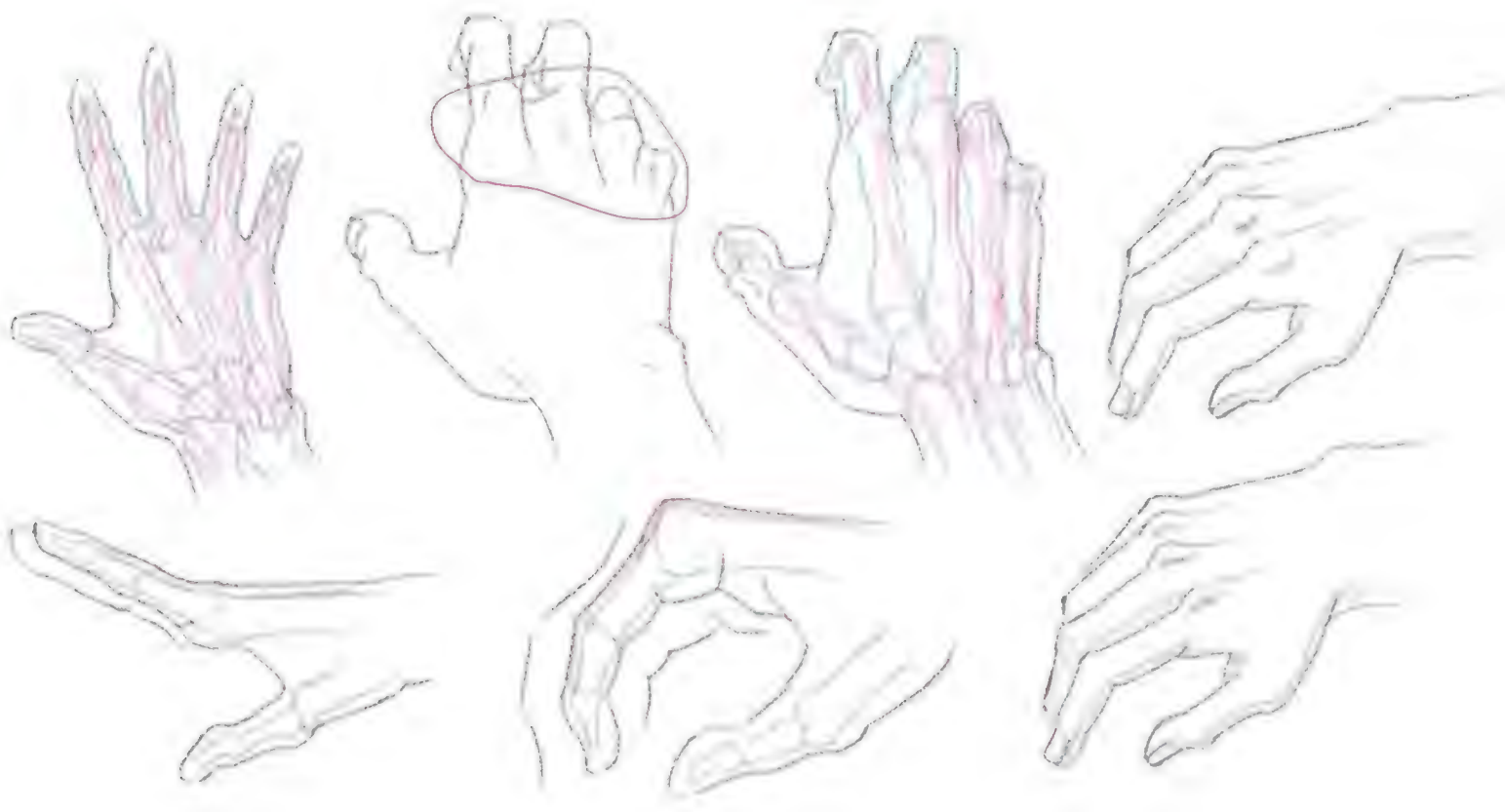
クツ底の「厚み」は
「どこでも均等な厚さ」になるように！

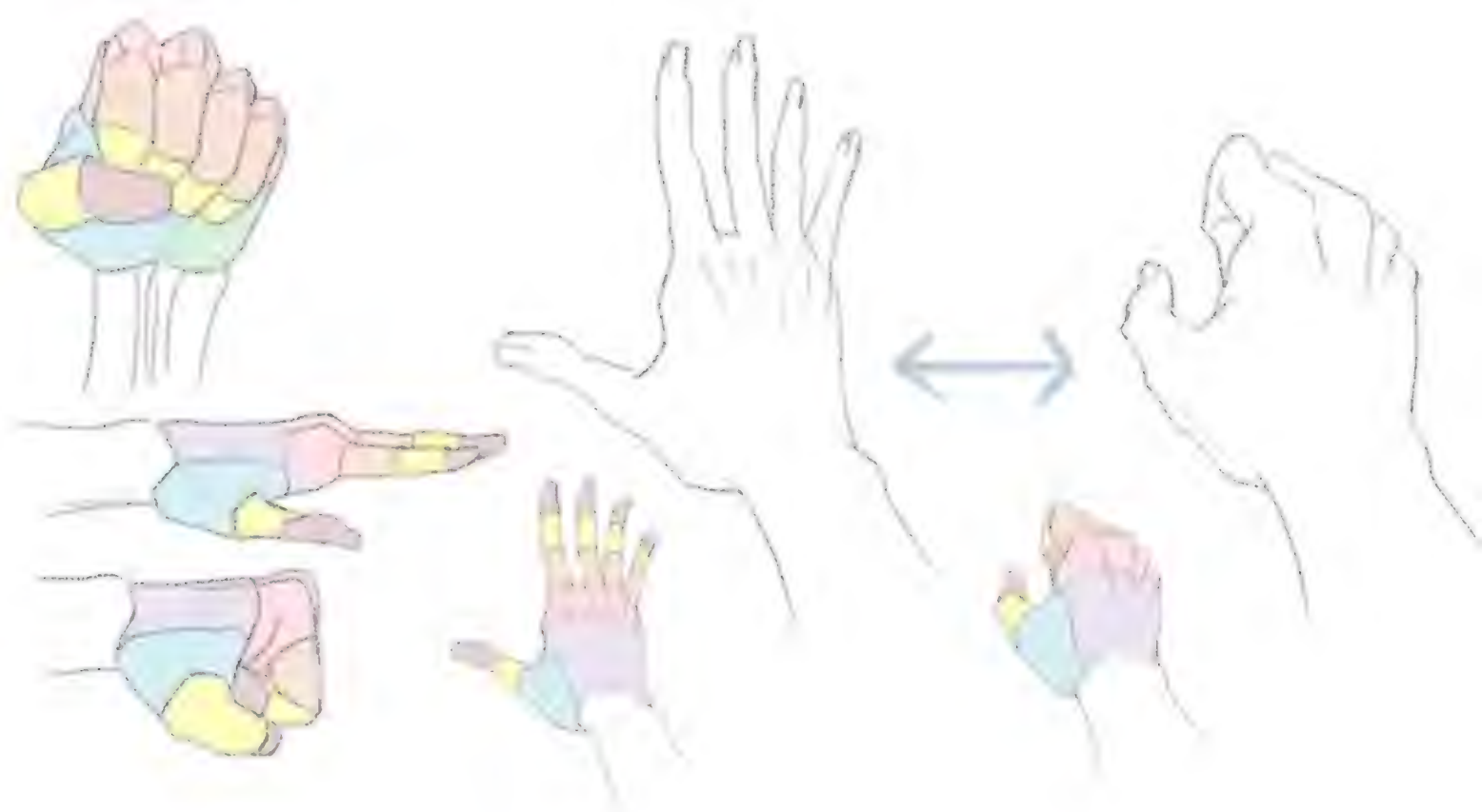
かかと部分は
「厚み」を意識して描くこと
薄くならないように！

靴の厚みは
表面・ウラ面が
見ると立体感が
アツがる！

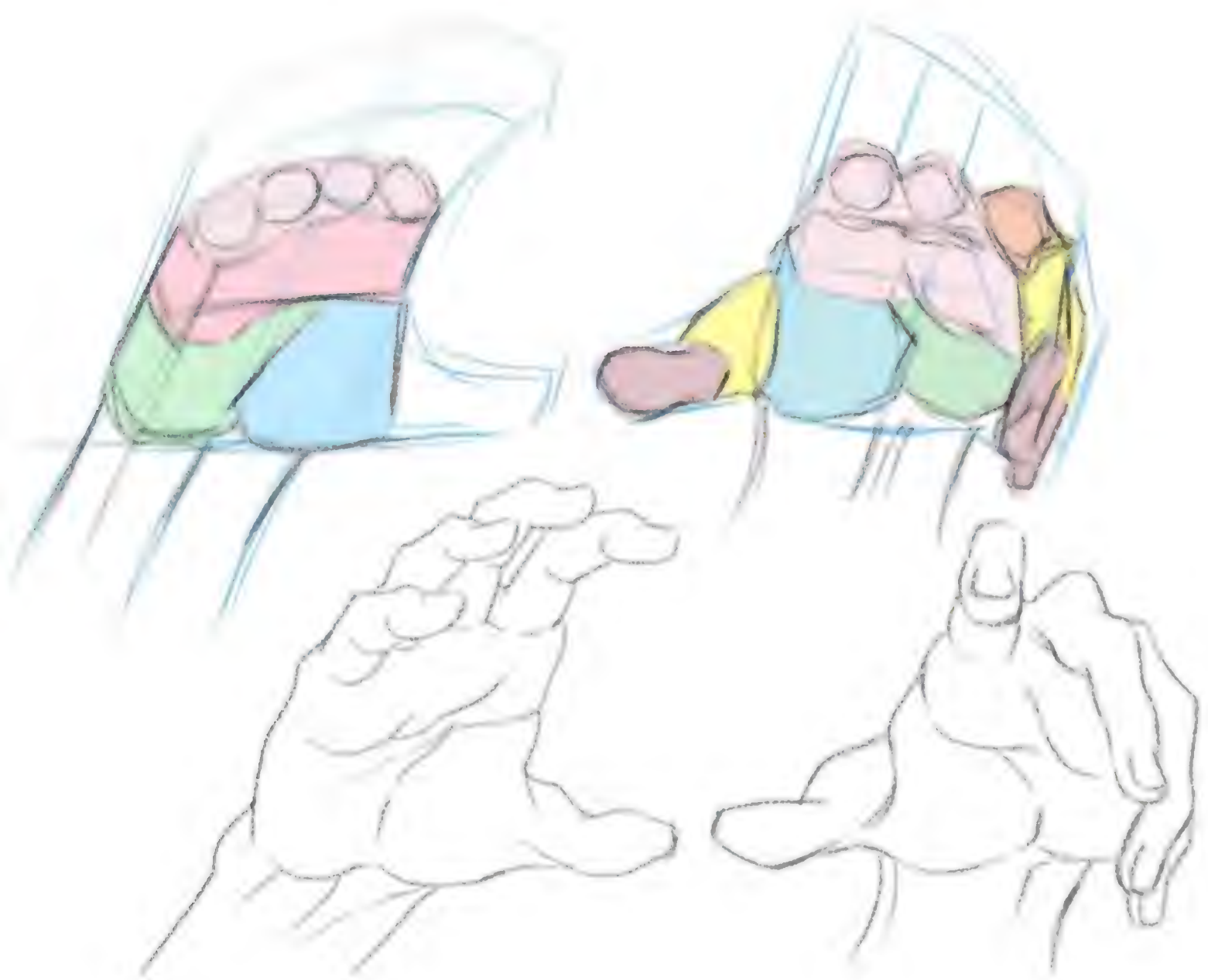
クツの入口は
「3の字」になると自然





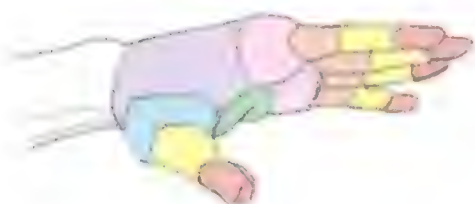
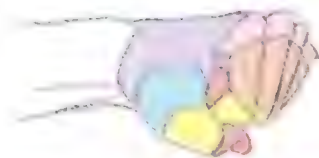




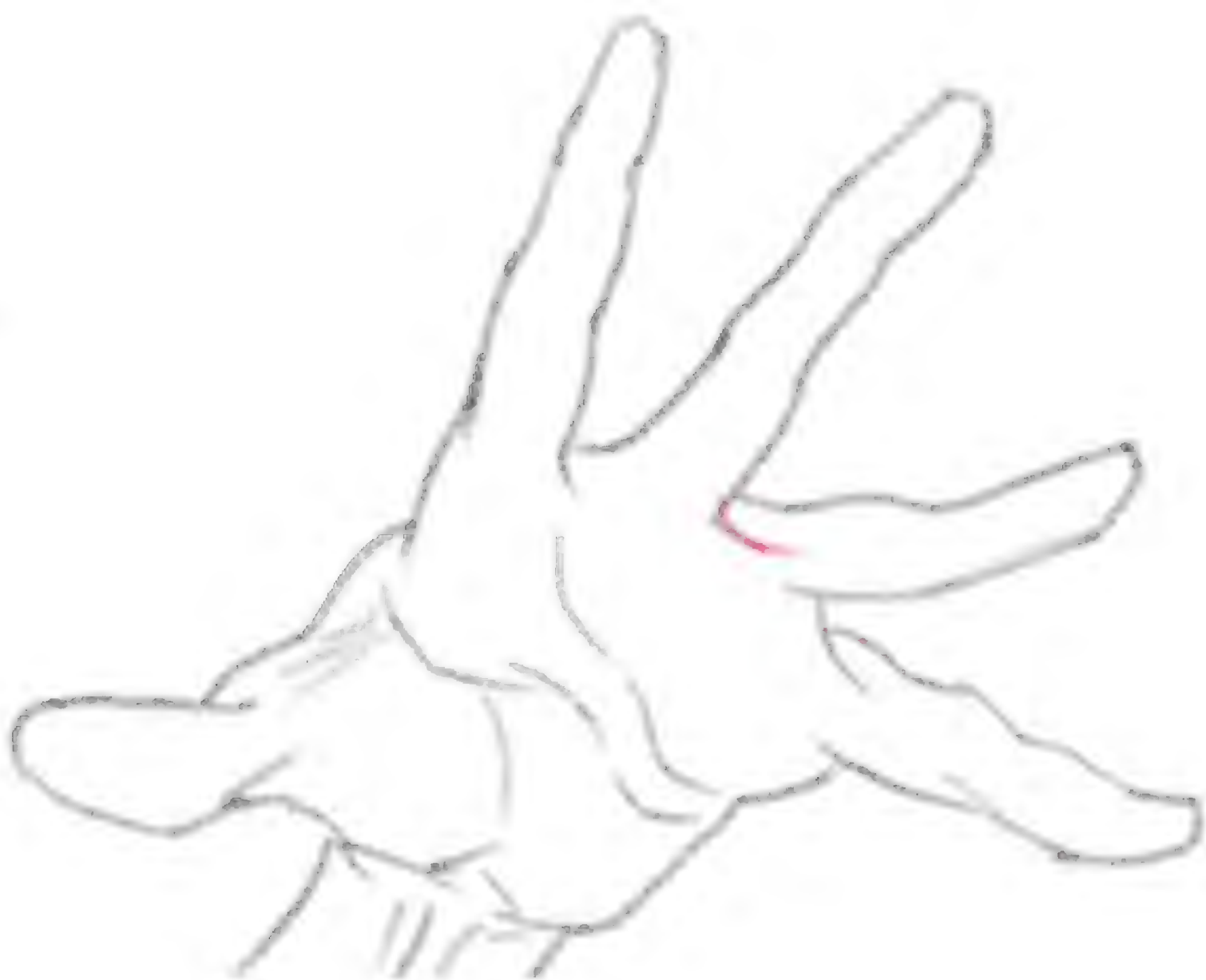




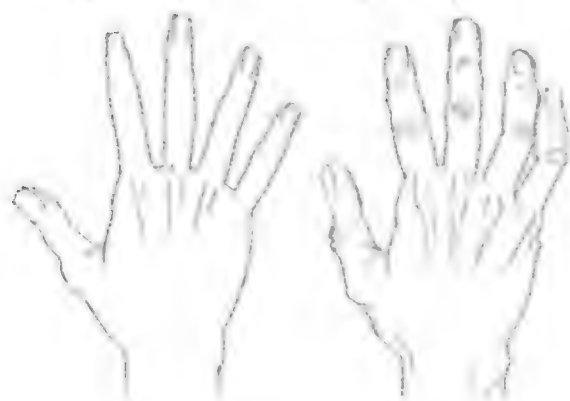
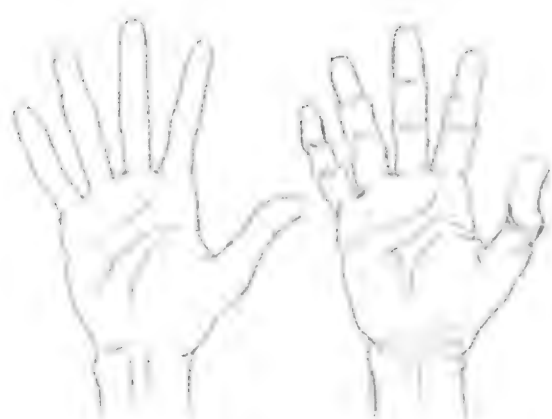


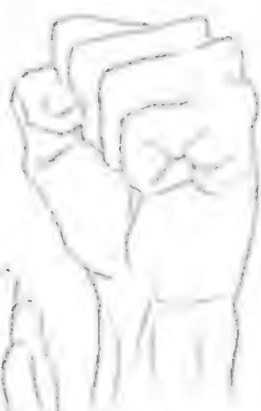






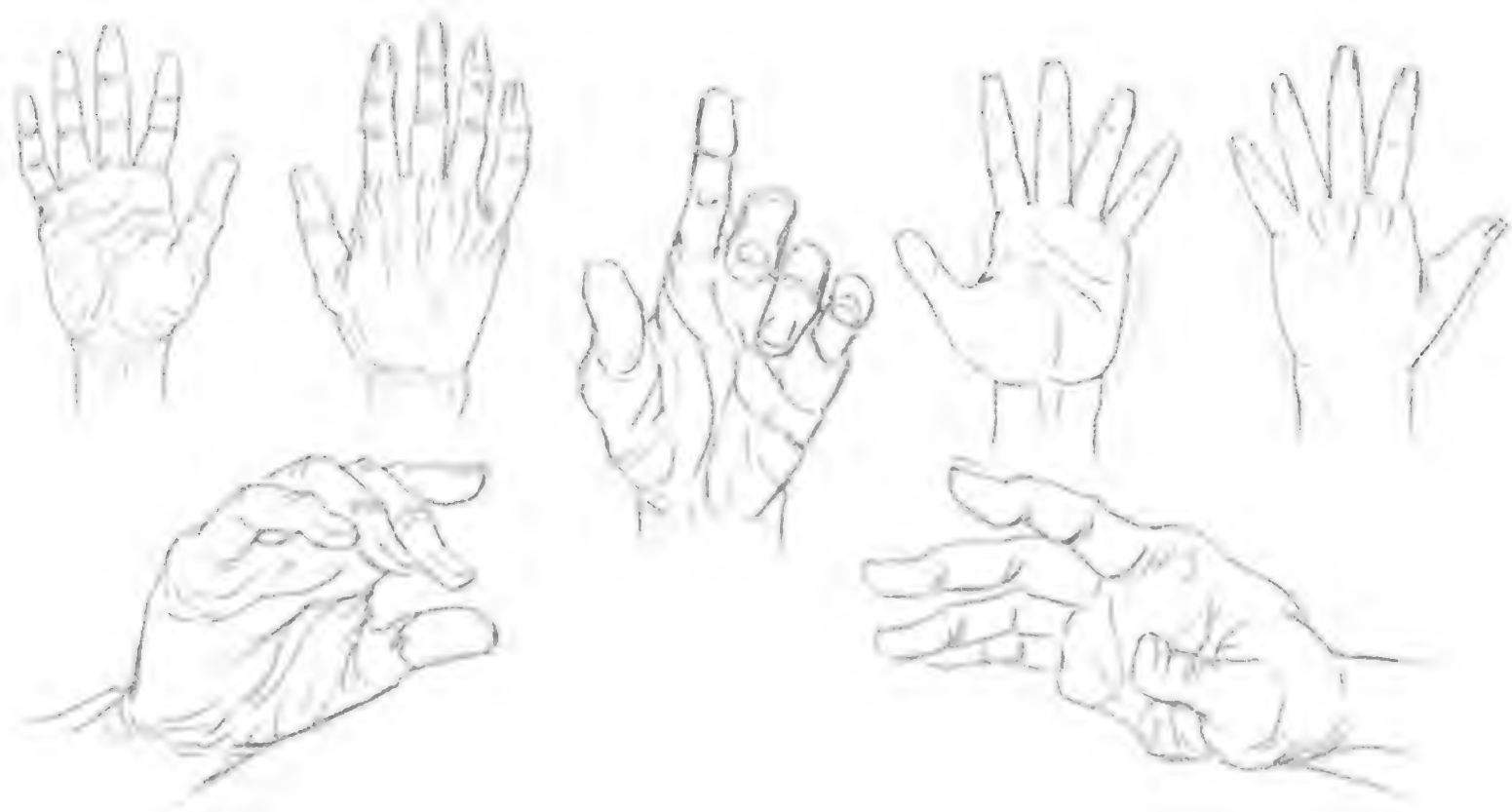




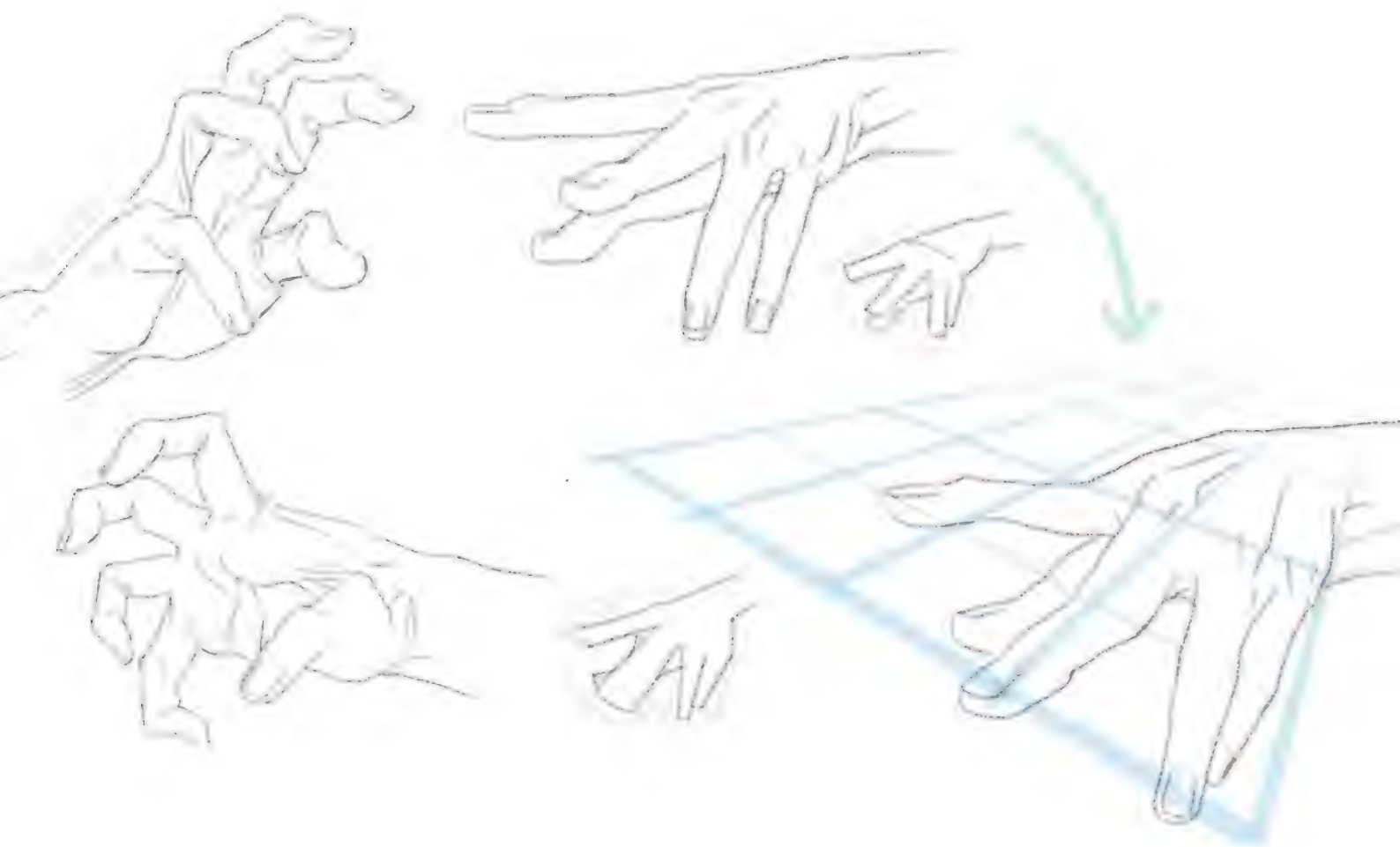


腕側から見て
字側は「ハ」の字に
見える





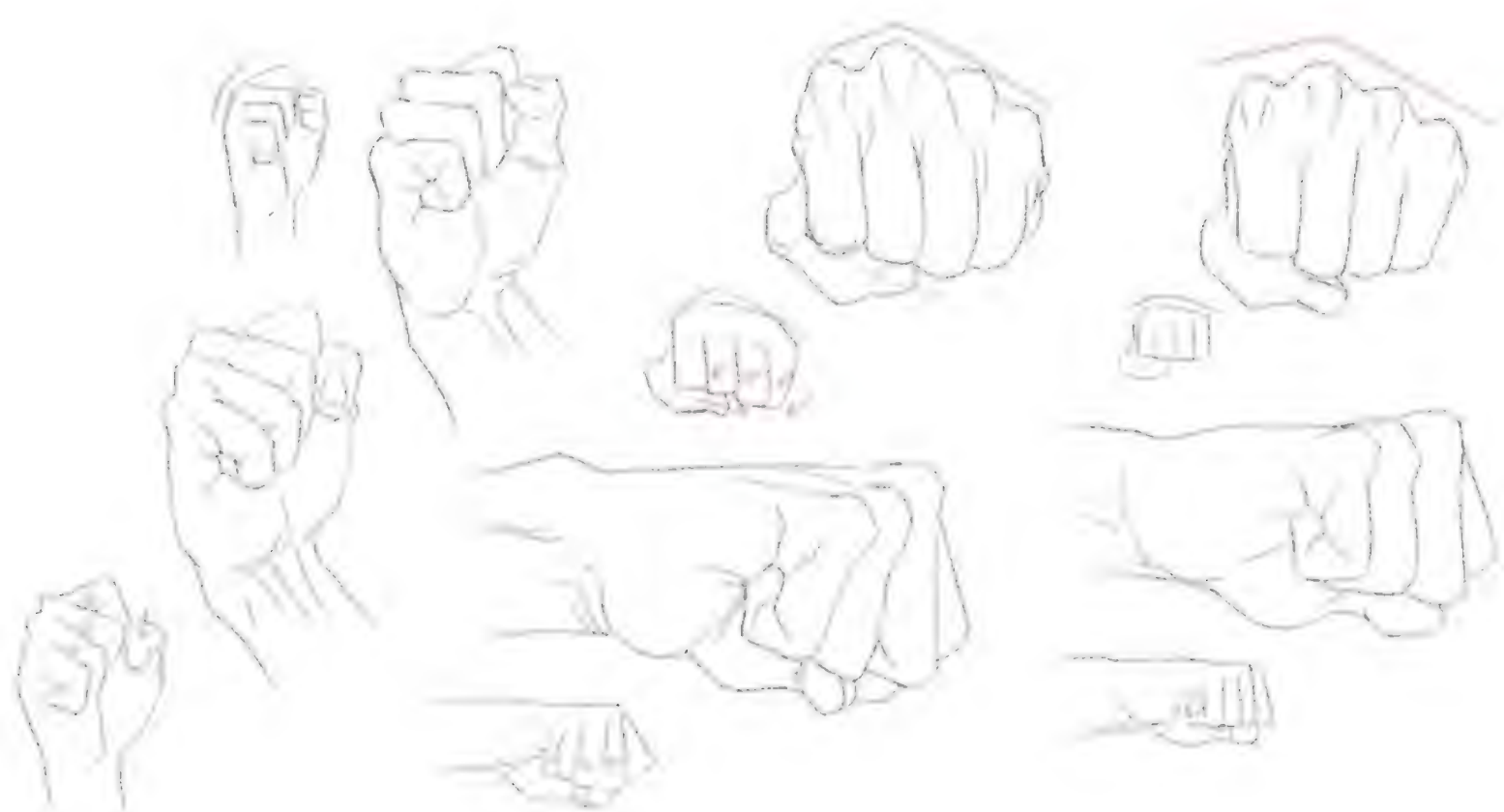






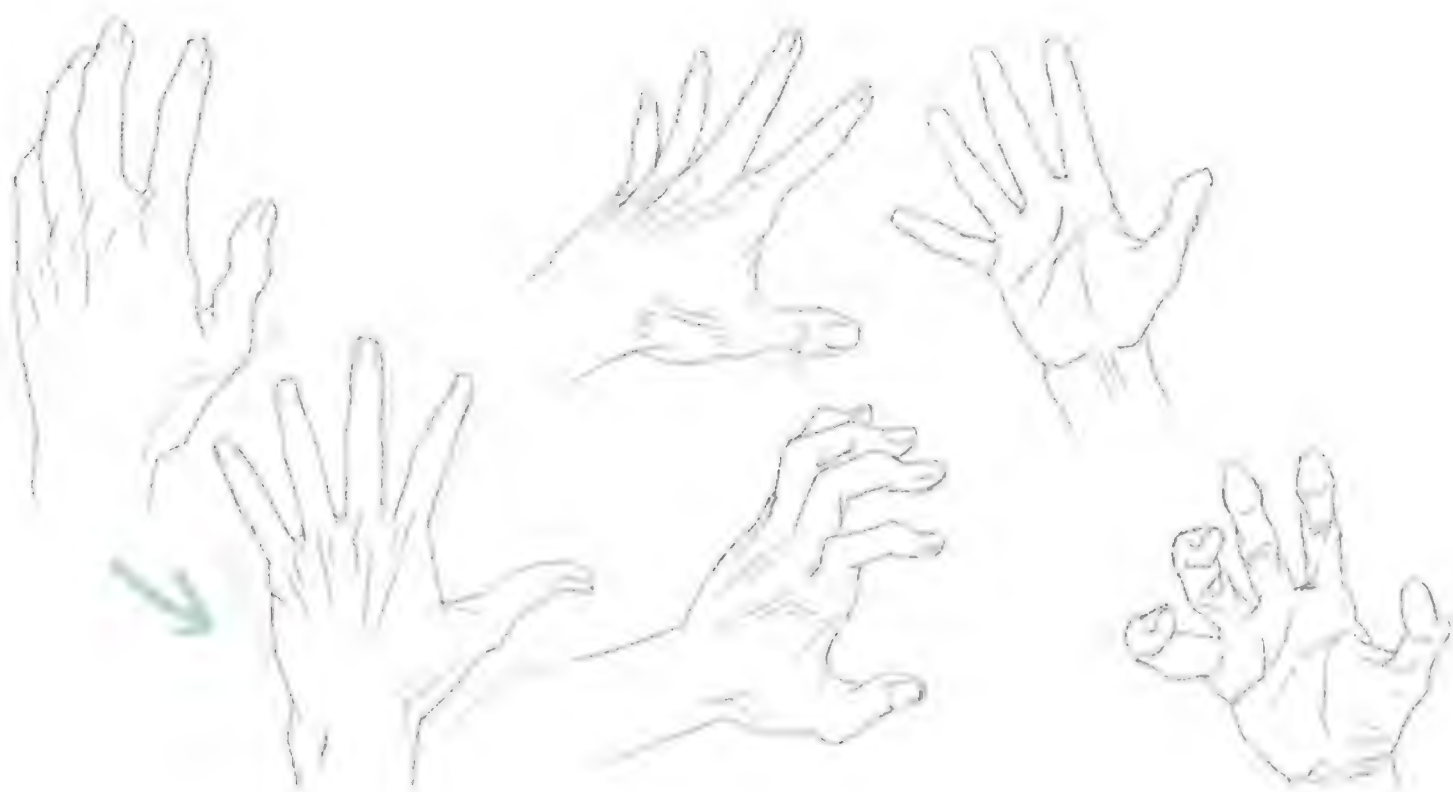


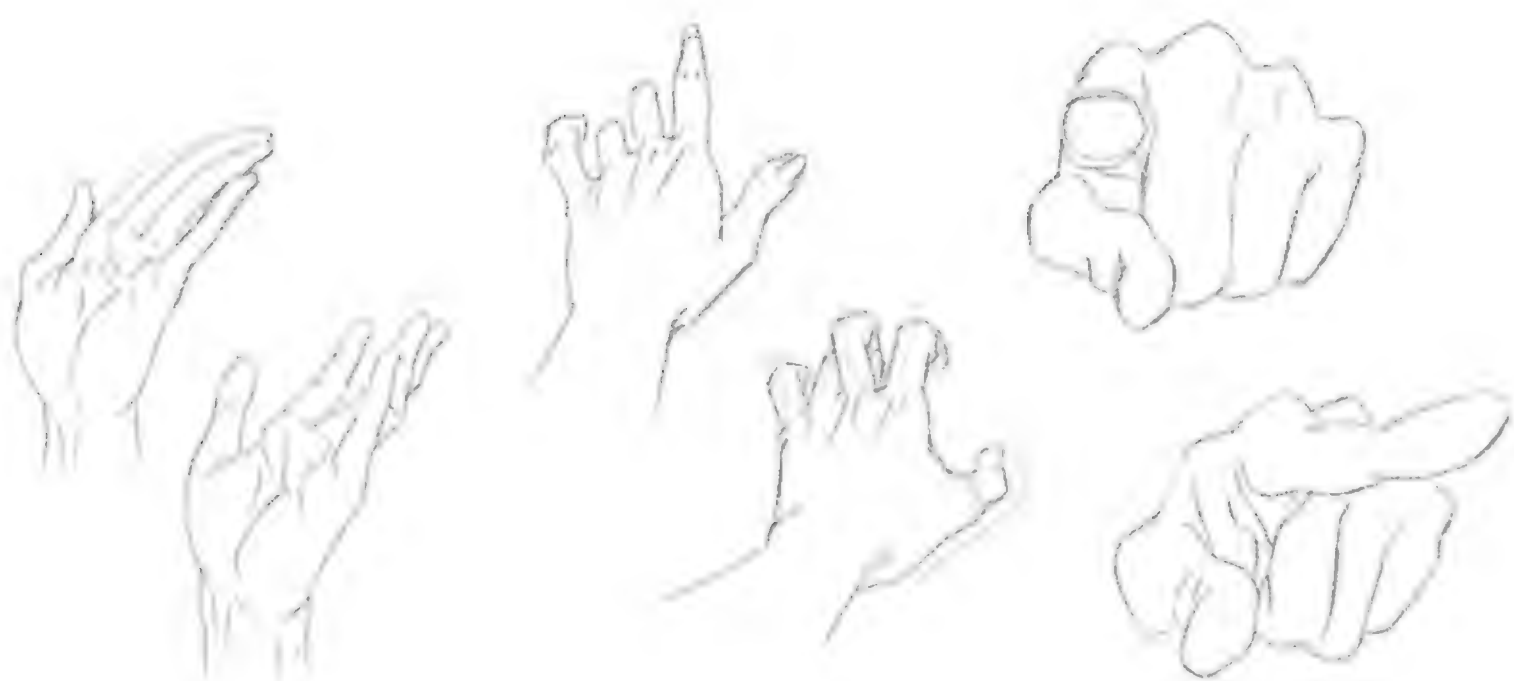




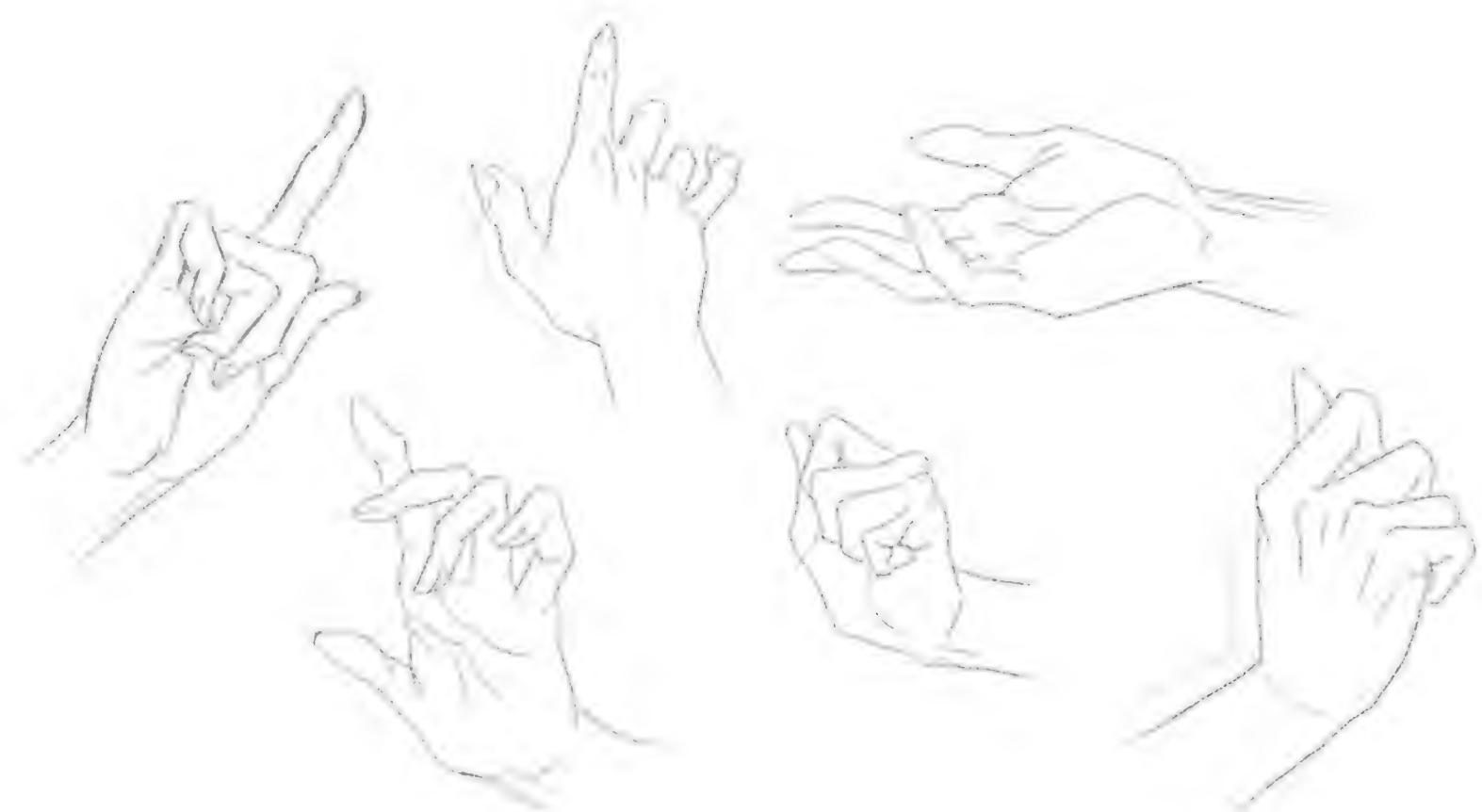


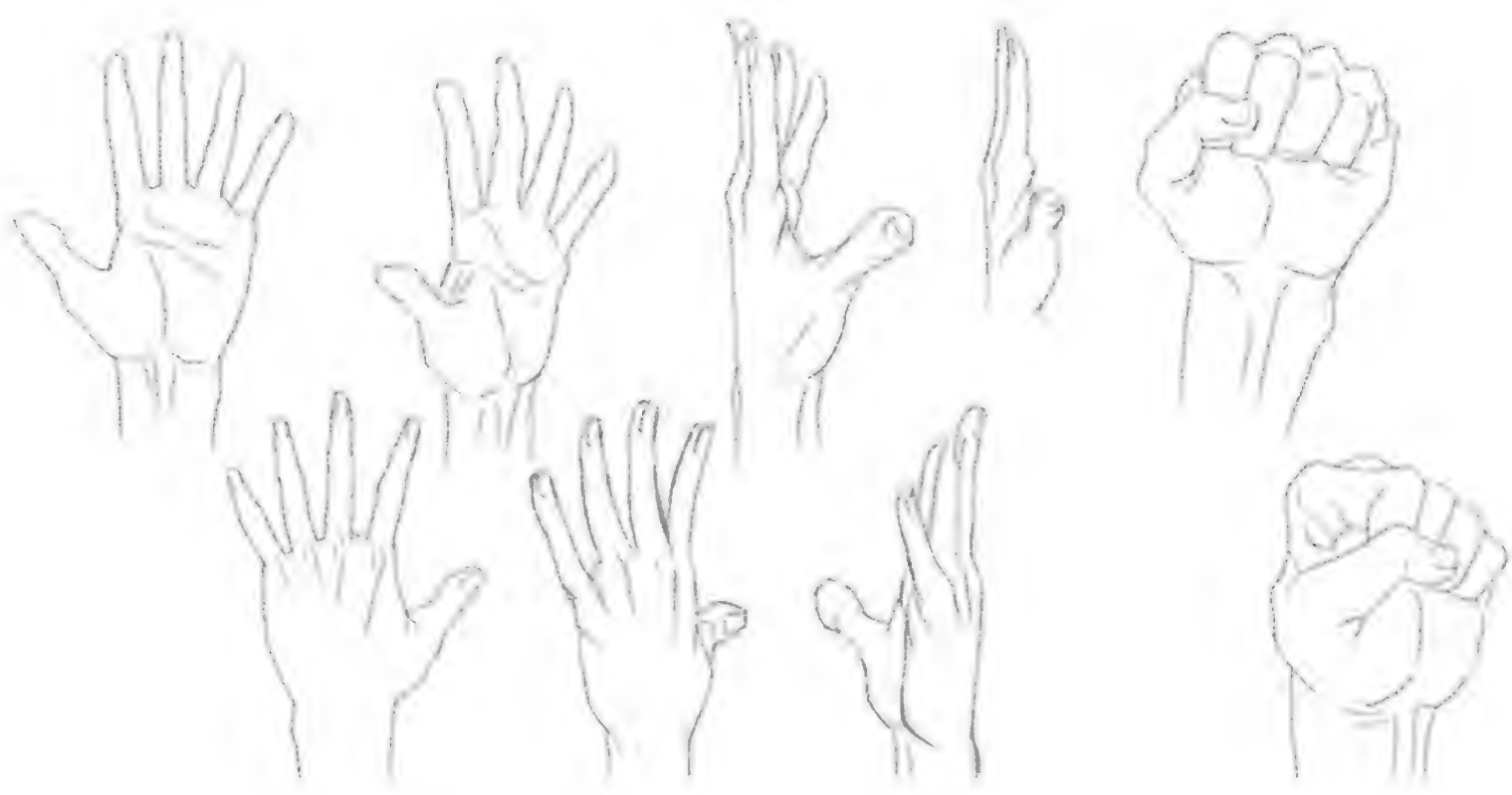


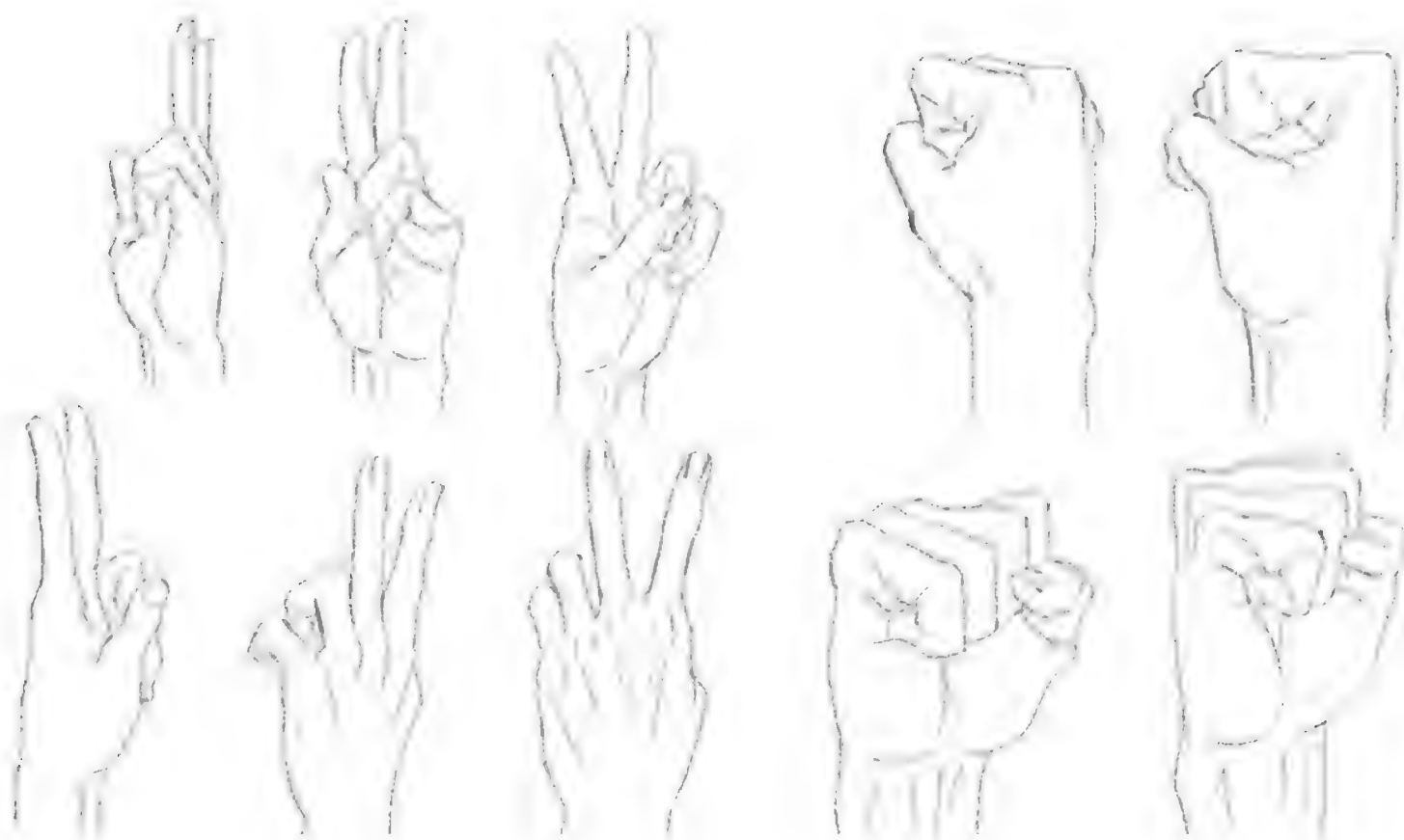








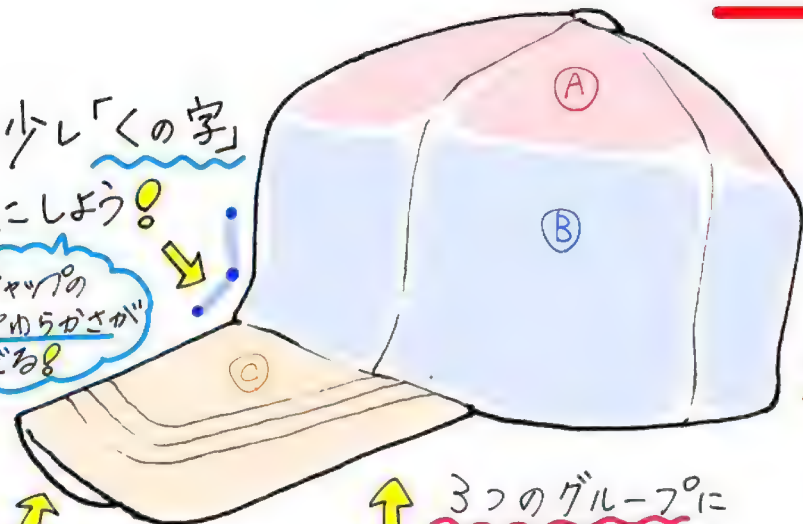






少し「くの字」
にしよう!

キャップの
やわらかさが
でる!



裏面も少し見えると
良い!

3つのグループに
分けると立体感が
理解しやすい!

キャップの
描き順

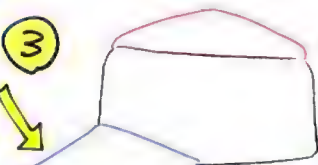
①



②



③



キャップの「つば」は
アヒルの
クチバシを
イメージすると
良いかも!



キャップは
中の頭より
「少し大きめ」
にすると
女性っぽ
い感じが
でるかも!

表・ウラを
両面させる
ことで
キレイな
シルエットに
なる!

「つば」を大きく描くと
奥行きにダイナミクス
がでます!

No...

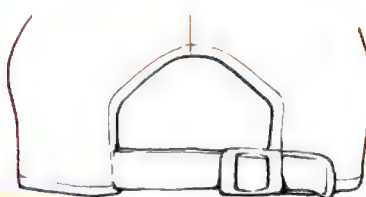
Good!!

「つば」が手前にグッと
でくるような構図で
インパクトが伝わる!

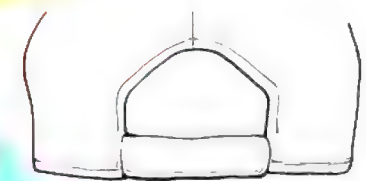


「つば」は
「末広がりに
ハの字になる!

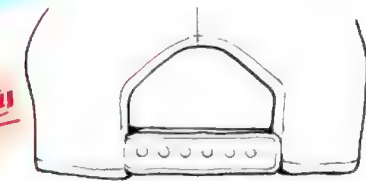
キャップの
裏側



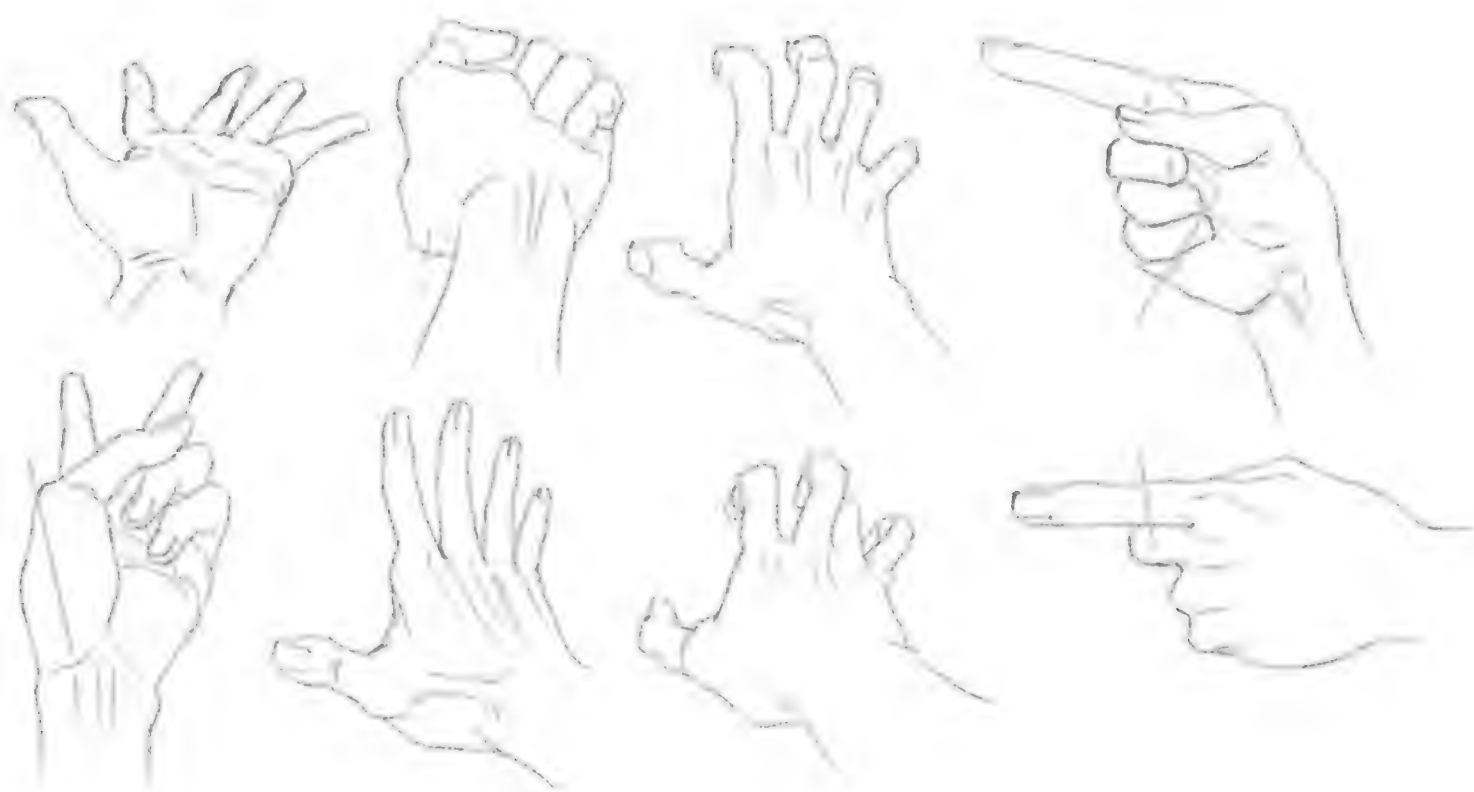
ベルト型



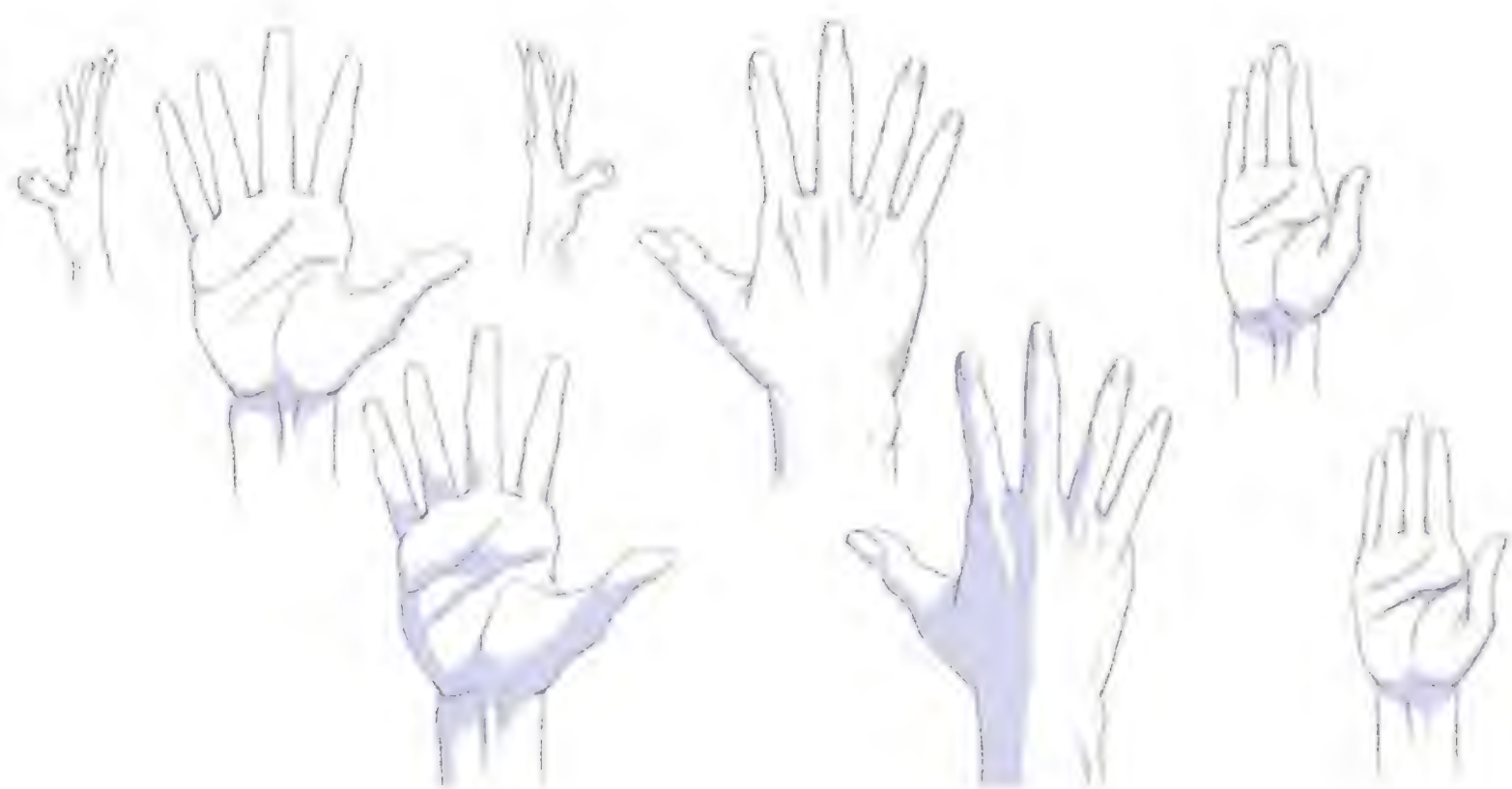
マジック
テープ型



ボタン型



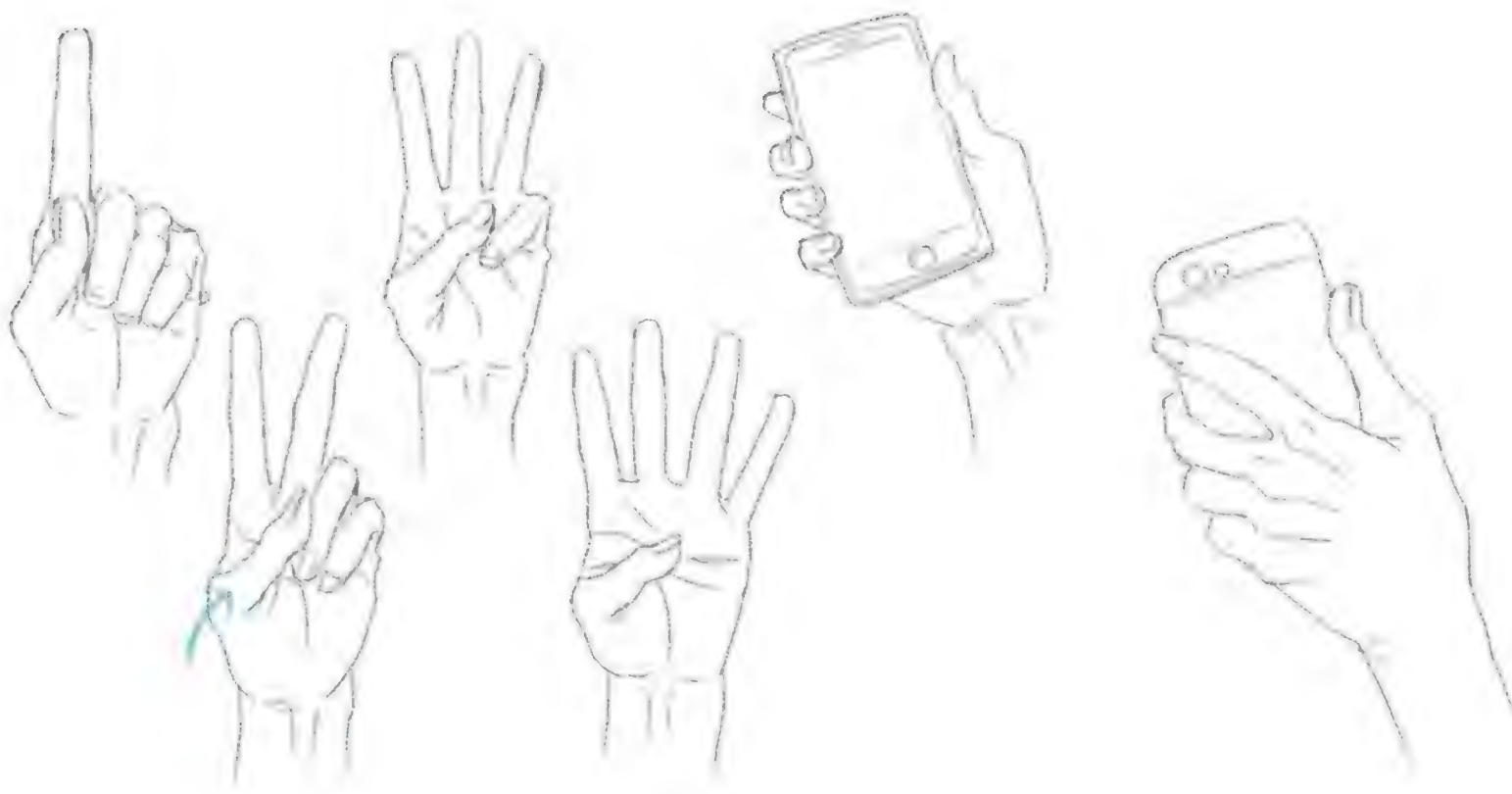








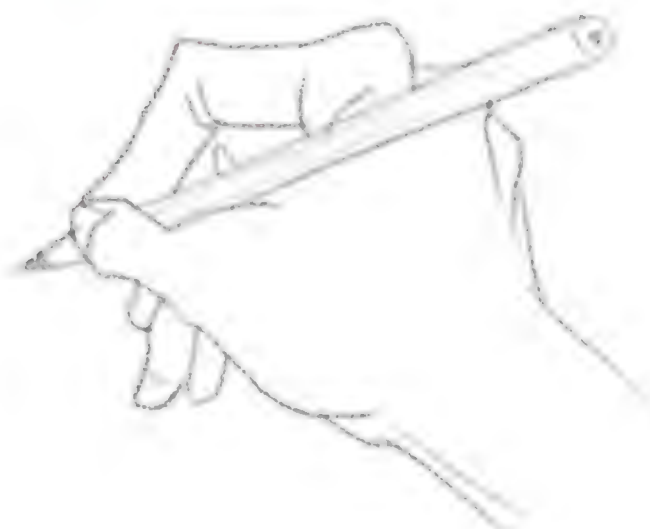




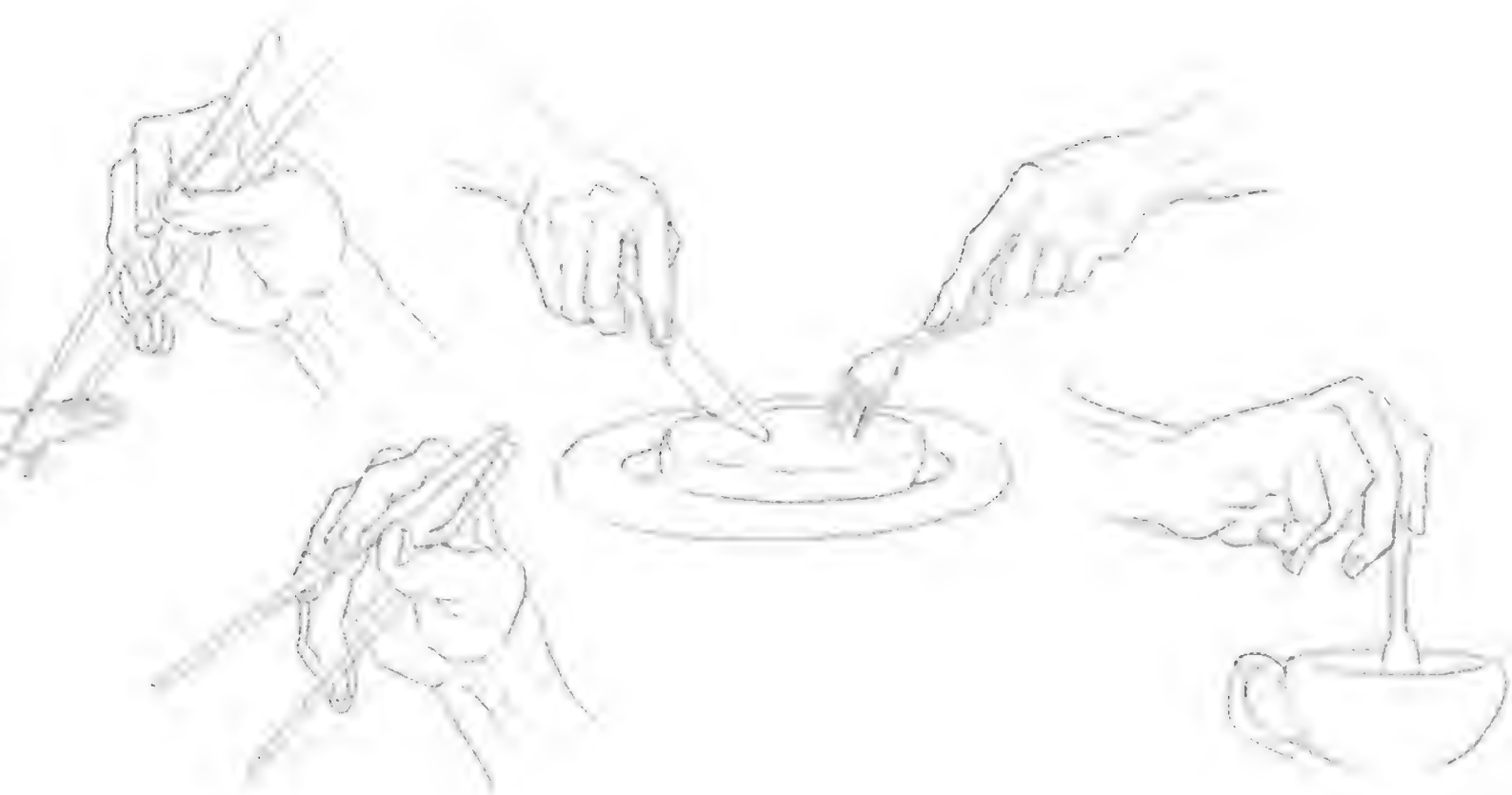


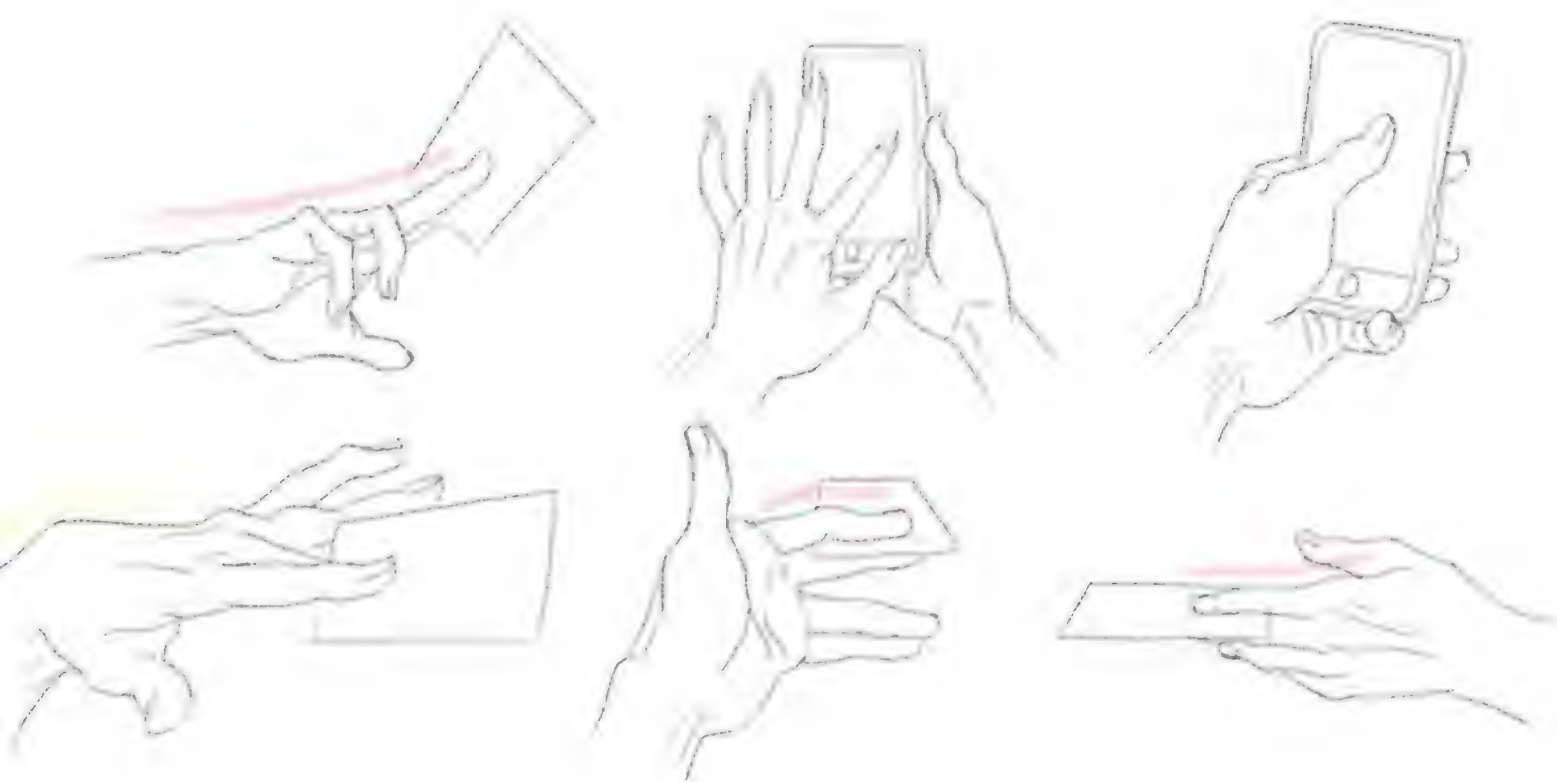


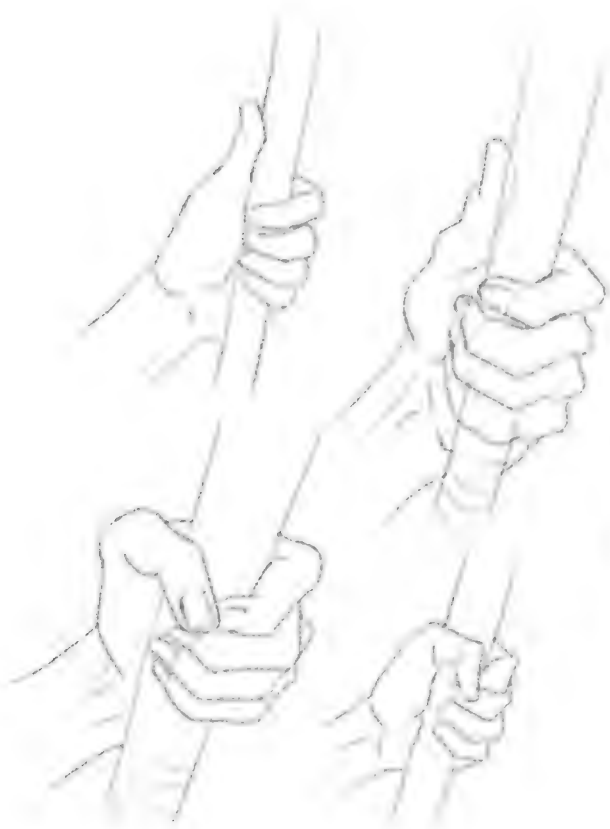




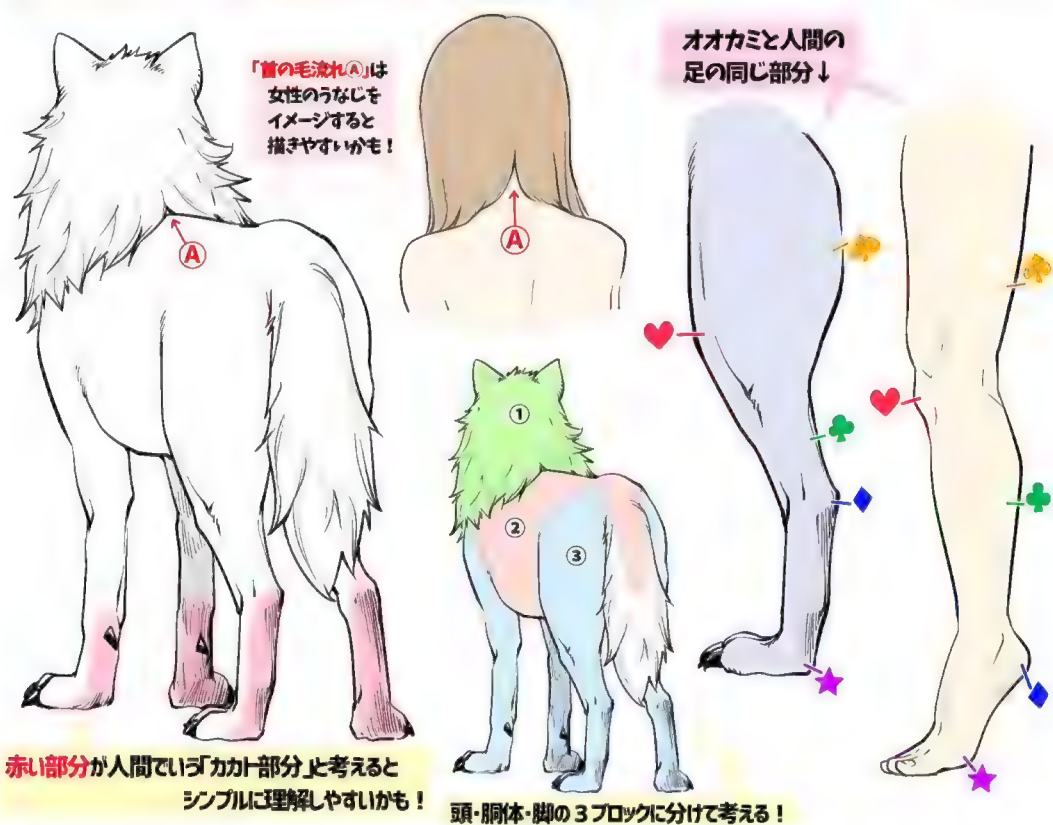
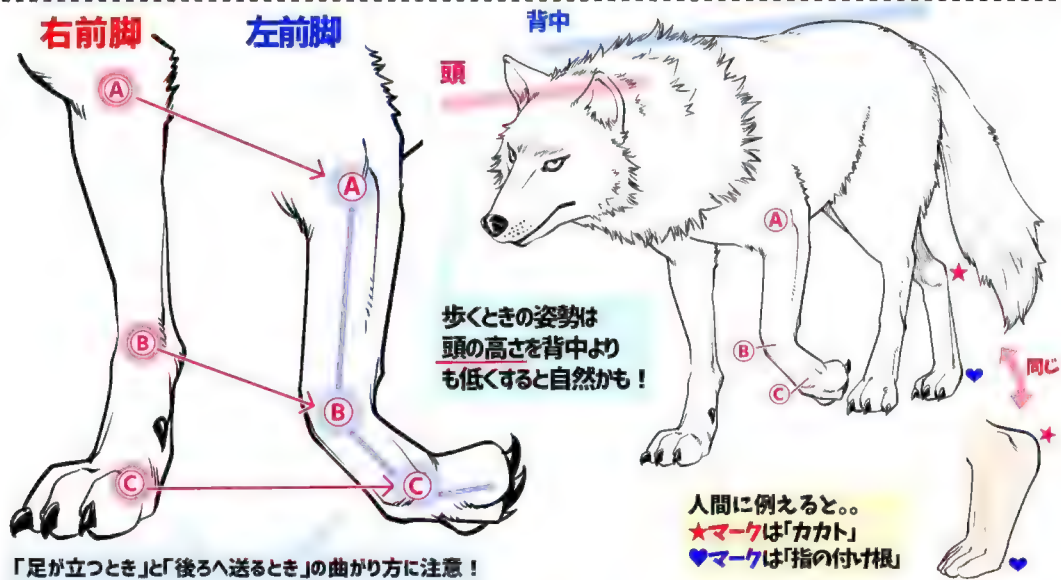








立っている姿②

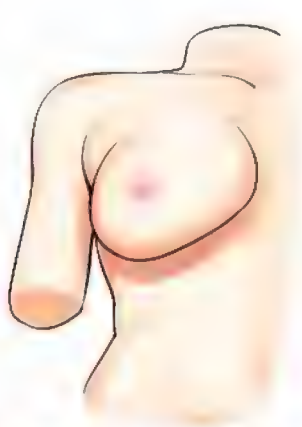
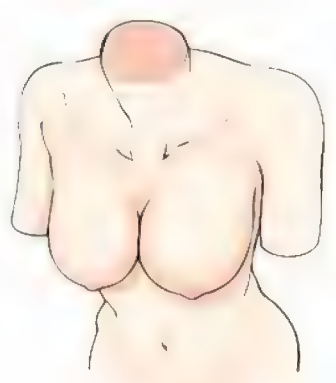
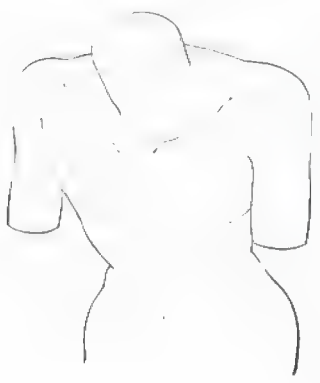
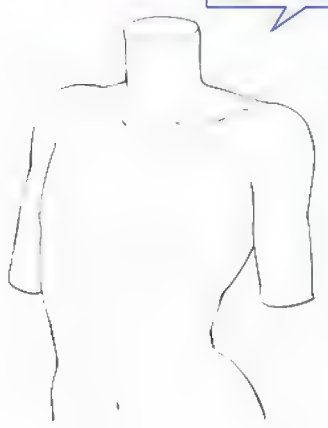


乳房の描き方(線画練習シート)

右の完成絵を参考にみながら
左の男性ベース線画で練習してみよう!

男性ベースの線画

女性の完成絵



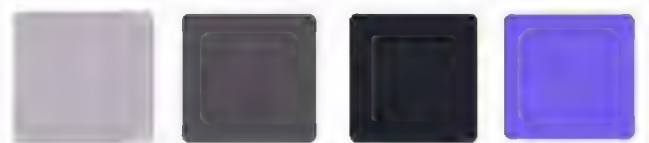
肌色の使用色はこちら↓

ピンク系肌



イエロー系肌

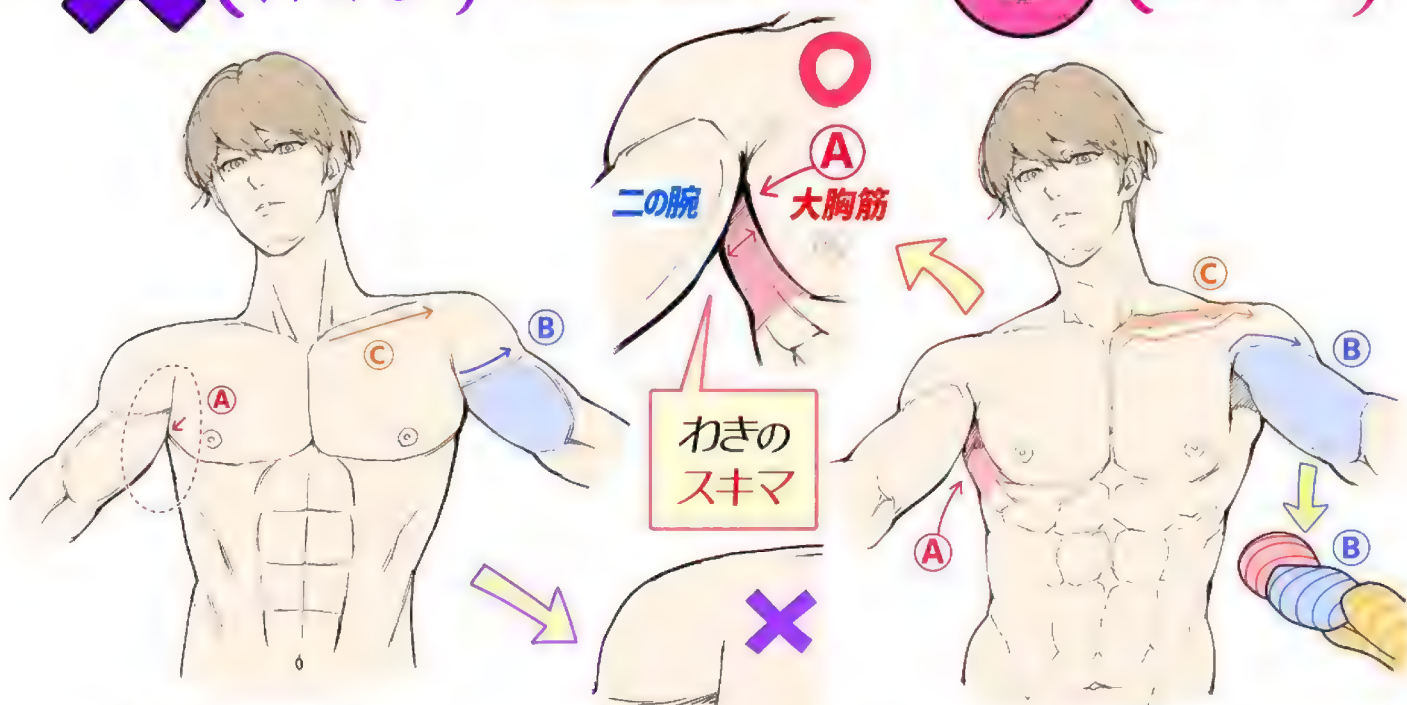




× (ダメかも...)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか?を見比べてみてね!

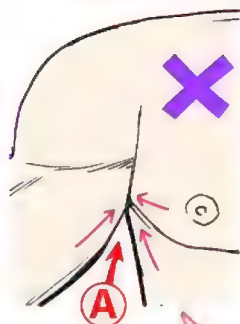
○ (良いかも!)



わきの1点Aに「線が集まりすぎる」と
わきの「へこんでる感」が無くなる...

二の腕の筋肉Bのシルエット(形)が
不自然かも...

鎖骨Cが直線的すぎる...

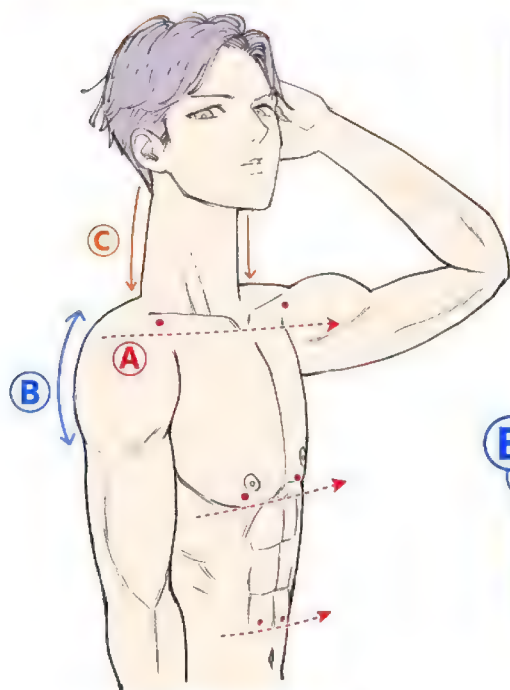


全ての線が
点Aに1点と
不自然...

「二の腕と大胸筋のあいだ」に
スキマA部分があると良い!

腕の筋肉Bは「丸み」を
意識して描くことが重要!

鎖骨Cは「S字型」のように曲がる!

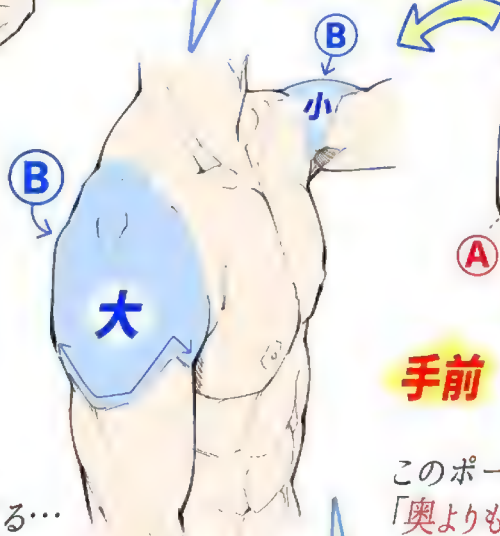


左右の各ポイントの高さAが
平行すぎるとポーズが単調に見える...

手前の肩の筋肉Bが「小さい」と
体全体が「こじんまり」して見える...

首ラインCが直線的すぎる...

**ナナメ角度の
構図では
「遠近感」が重要!**



手前のものは「大きく」
奥のものは「小さく」



このポーズでは手前の各ポイントAが
「奥よりも下がるよう」に描くとカッコイイ!

手前の肩Bは奥の肩よりも
「大きく描く」と遠近感がアップ!

首のラインCは「くびれている」

✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



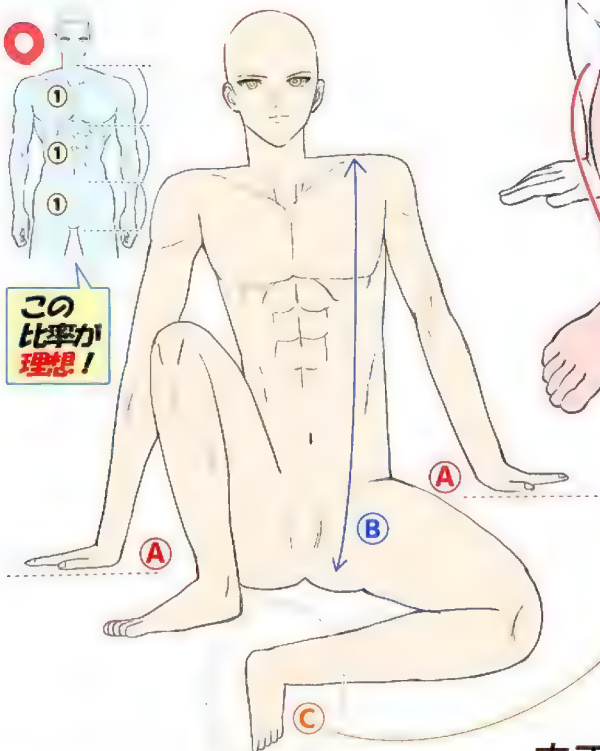
左半身(片半身)しか見えないと体の絵が単調に見えるやすい...



横アングルの絵でも必ず「奥側の半身」を少し見せるのが大事！



太ももとふくらはぎが密着するラインは「直線ではない」！



左右の手の高さAが違いすぎると不自然...

胸の長さBが長くなりすぎないように体のバランスを見ながらデッサンすること！

足の線画Cがまっすぐ過ぎて薄っぺらい...

底面

足の底面(裏面)を意識すること！

このポーズでは肩ラインAを「右上がり」に描く方が自然に見える！ (※体の左側に重心がかかるため)

「ひざからスネのラインB」は直線ではなく、少し曲げるとポーズが自然に見える！

関節のシ

奥側の腕①の肩部分は隠れているが
隠れている部分も下書きでは意識して描くこと！
※隠れている部分を無視して下書きすると
「デッサンが崩れてしまう原因」になる！

腕の関節部分には
③みたいに「円を描く」と
関節をイメージしやすい！

軸ライン②は
肩を起点に「くの字」
になるとポーズが
カッコよく見える

ひざ前

ひざ裏

ひざの関節

足首の関節

奥側の足

②

短め

手前の足

①

長め

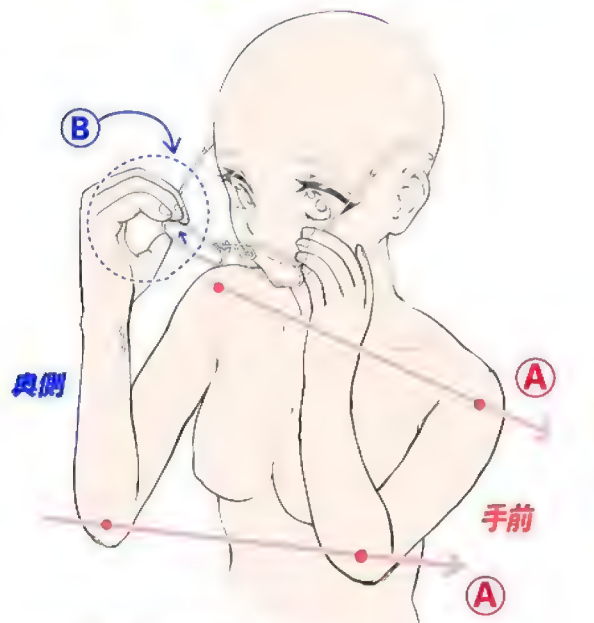
ひざ前ラインや
ひざ裏ラインは
「直線ではない」！
ひざの「骨」やひざ裏の筋肉の「丸み」
を意識して描いてみよう！

下書きの時に
ひざと足首の関節同士を
カーブラインでつないでみると
足のデッサンが狂いにくいかも！

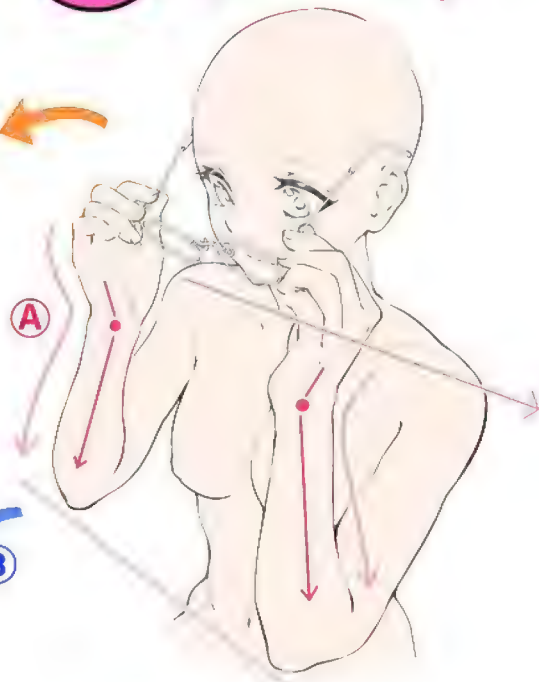
手前の足①を「大きく長く」
奥側の足②を「小さく短め」に
描くことで「遠近感」が倍増して
足の立体感がアップする！

✕ (ダメかも…)

○ (良いかも!)



指の関節Cは「カーブ線上」に並ぶ!

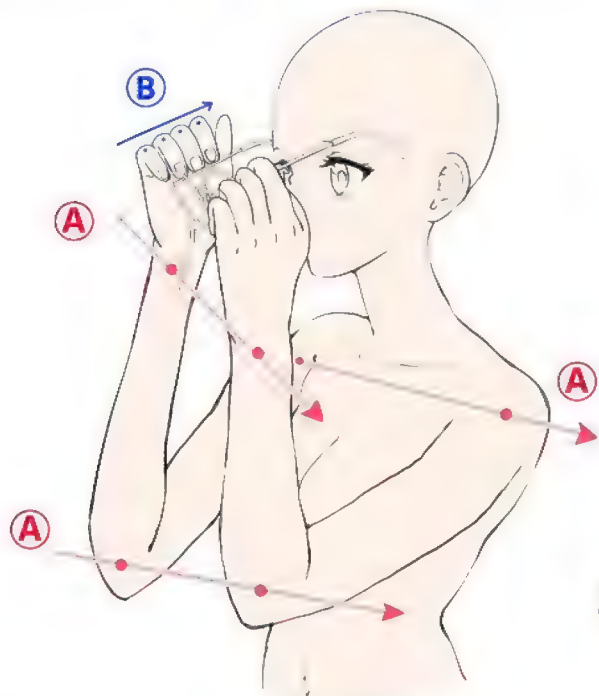


手首Aがやんわり「くの字」になると女性っぽい仕草に見えやすい!

メガネを持つ指の並びBは「直線的」でなくモコモコとした立体感があるとリアルに見える!

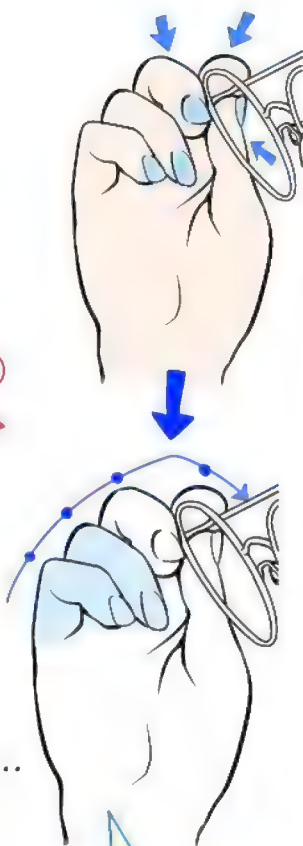
手前の腕を奥側の腕よりも「短く」描くと「体の遠近感」が不自然に見える…
(※左右の腕ラインAは○パターンみたく手前の方が長くなるのが自然!)

②みたいにレンズを驚づかみするのは不自然かも…

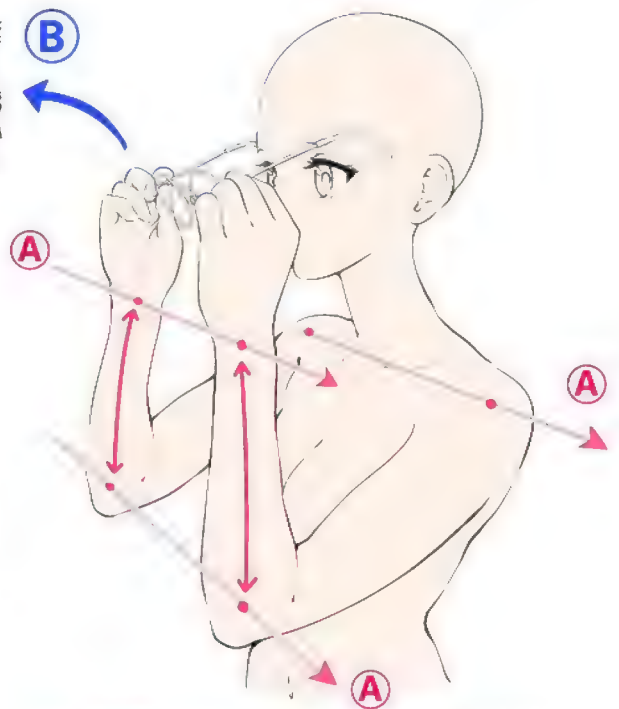


手首・ひじ・肩の「ラインAの方向性」がバラバラすぎて遠近感が不自然に見えてしまう…
(※○パターンと比べてみよう!)

4本指の並びBが「直線的」すぎてメガネを持ってるように見えない…



薬指と小指はメガネに触れてない



体の構図がナナメを向く場合、②みたいに手前の腕の方が「長く大きく」描くといい!

メガネは②みたいに「親指・人差し指・中指」の3本指で掴むように持つのが自然!

✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)

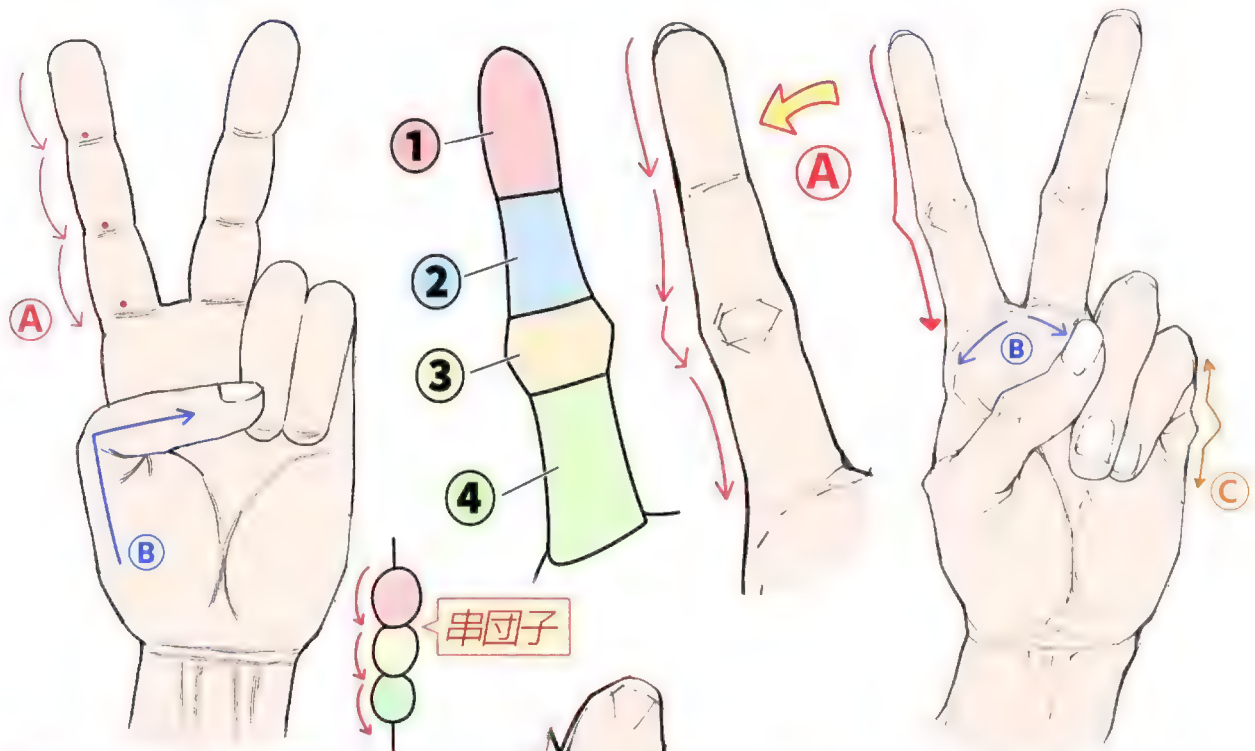


指シワ①を「横方向に細かいシワ」で描きすぎると「生々しい指」に見える...
(※リアルさを求めるなら問題ない)

指の関節部分①は「横シワ」よりも「ひし形」に描くと指がスッキリ見える！

指のスキマ②に「みずかき」が無いので「手の厚み」を感じられない...

手の甲のスジ②は長めに描く方が「細身で色っぽい手」に見えやすい！



指ライン①が「串団子」みたいになると不自然かも...

指①は「4つのブロック」で描く！

親指②を「直角」に描くと不自然...
※ピースをする時は「親指と手の平」の間に「スキマ」ができることを意識する！

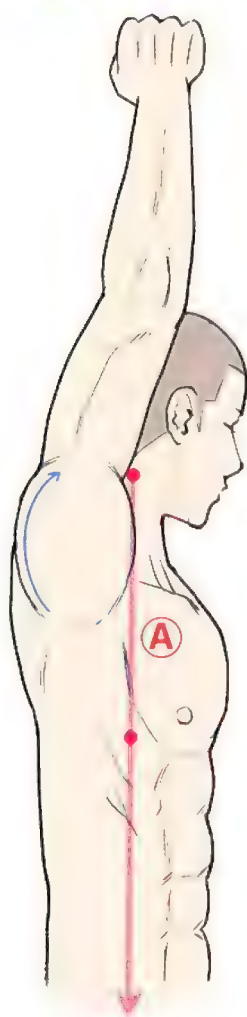
ピースの手の②部分は「ハの字型」になると良い！

指をにぎると③部分が出っ張る！

✕ (ダメかも...)

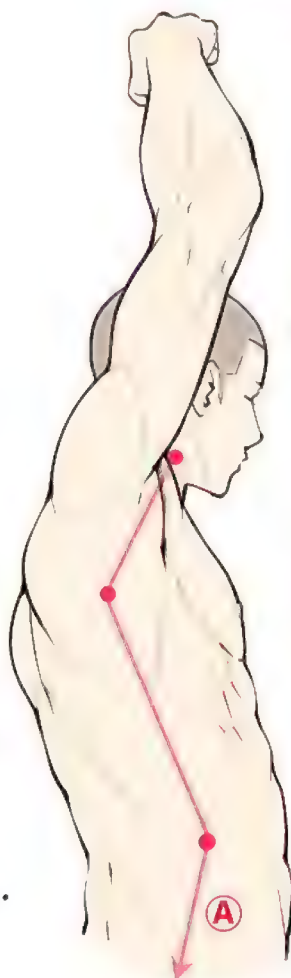
「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

○ (良いかも!)



体の軸①が首から腰まで
「直線的すぎる…」

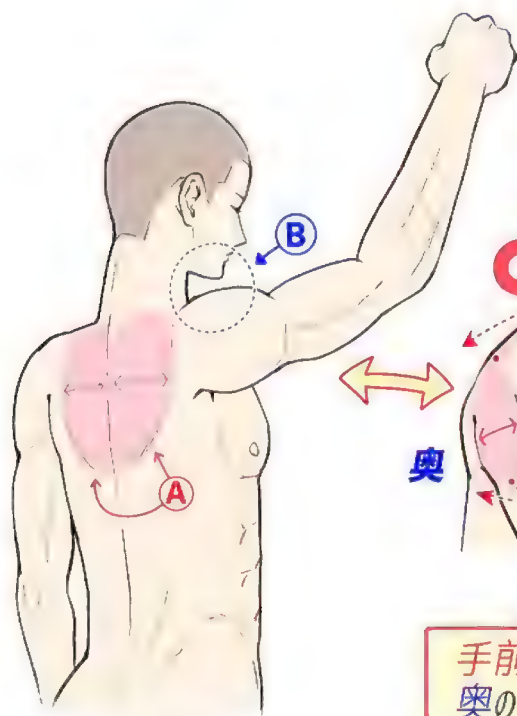
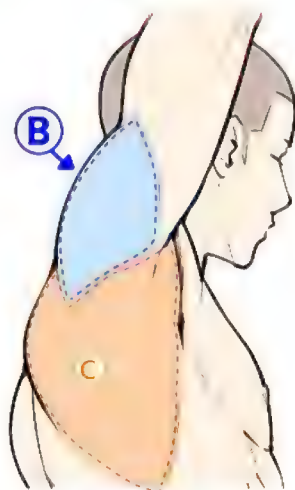
肩の筋肉②が円形すぎる…
肩は「球体ではない…」



首から腰までの中心軸①は
「S字型」になると自然！

肩の筋肉②は
横から見ると
「三角形型」になる。

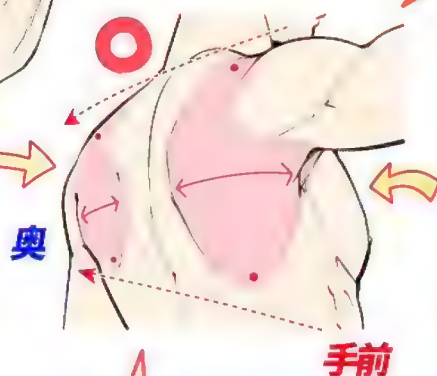
肩まわりの筋肉は
②と③の2ブロック
で考える！



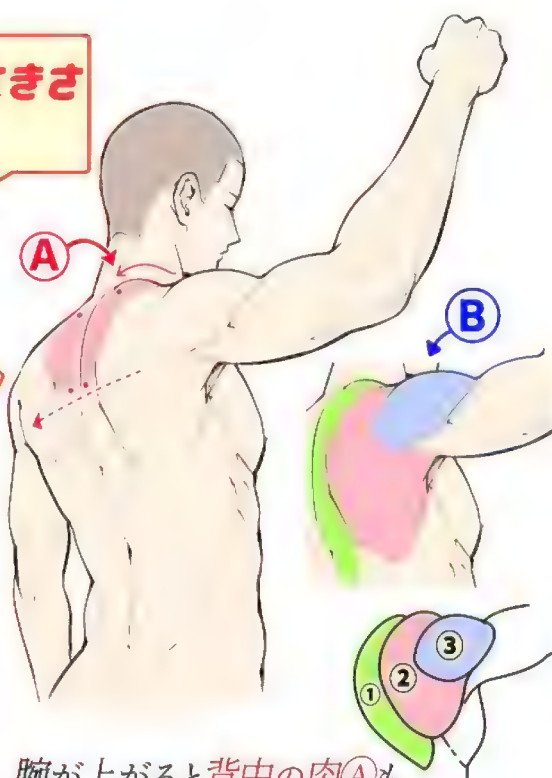
背中の筋肉①が左右で
「同じ大きさすぎる…」

あごと肩のスキマ②が
「空きすぎて」不自然かも…

筋肉の見える大きさに
注目しよう！



手前の筋肉は「大きく」
奥の筋肉は「小さく」
描くことで「体の遠近感」
がアップする！



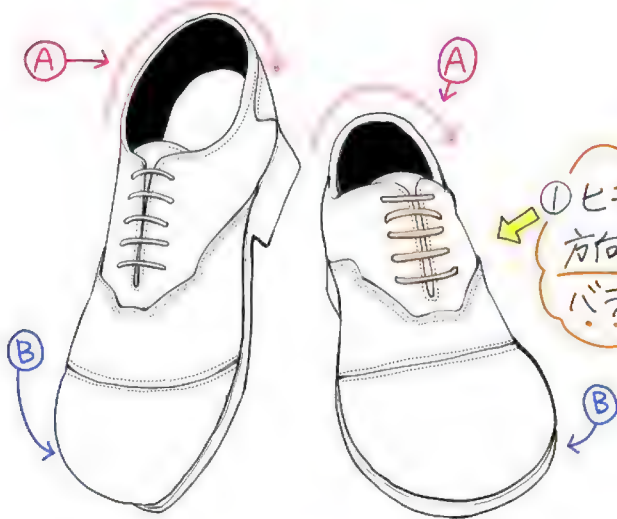
腕が上がると背中の肉①も
連動して盛り上がる！

「背中から肩の筋肉②」は
3ブロックが重なるように描く！



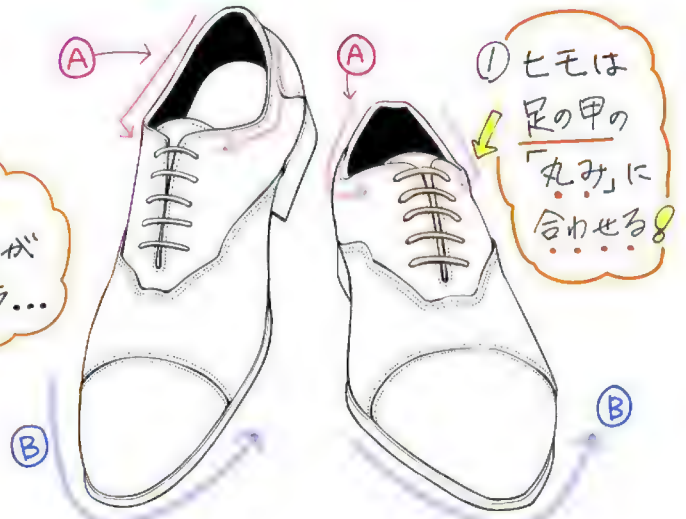
✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



① ヒモの方向性がバラバラ...

- ② クツの入リ口 A が丸すぎる...
- ③ つま先 B が大きくふくらみすぎ...



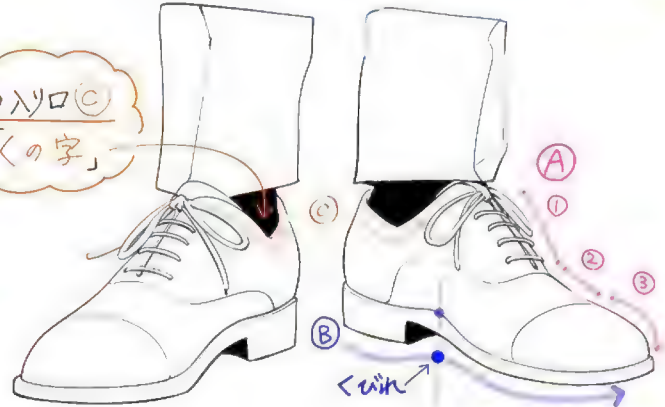
① ヒモは足の甲の「丸み」に合わせる!

- ② 入リ口 A は両サイドが「くの字」になる!
- ③ つま先 B は「丸み」より「とんがり」型に!

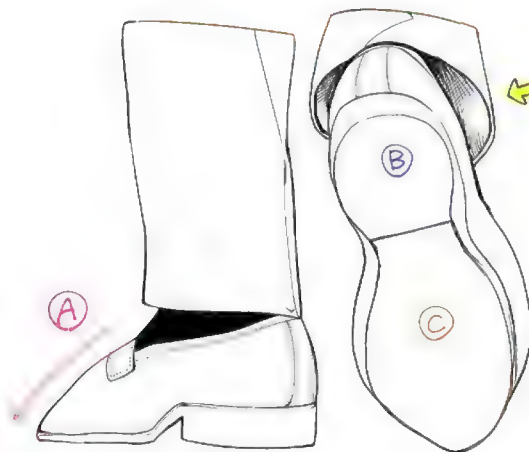


① 足の入リ口 C は「くの字」

- ① 足の甲ライン A と 足の底ライン B が「まっすぐ」すぎる...
- ② 足の入リ口 C が横に残りかも...

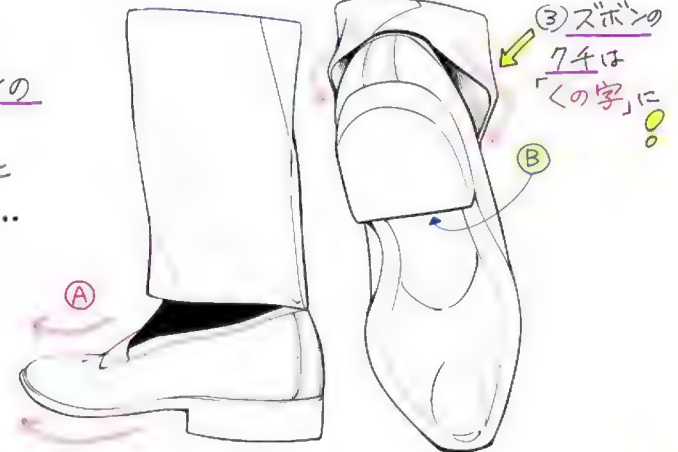


- ② 甲ライン A は3段階に分けると良いかも!
- ③ 底ライン B は真ん中でくびれるように!



③ ズボンの「4」が不自然に丸い...

- ① つま先 A が下へ落ちすぎかも...
- ② 足のウラ B と C の「ソールの高さ」に立体感の差が無い...

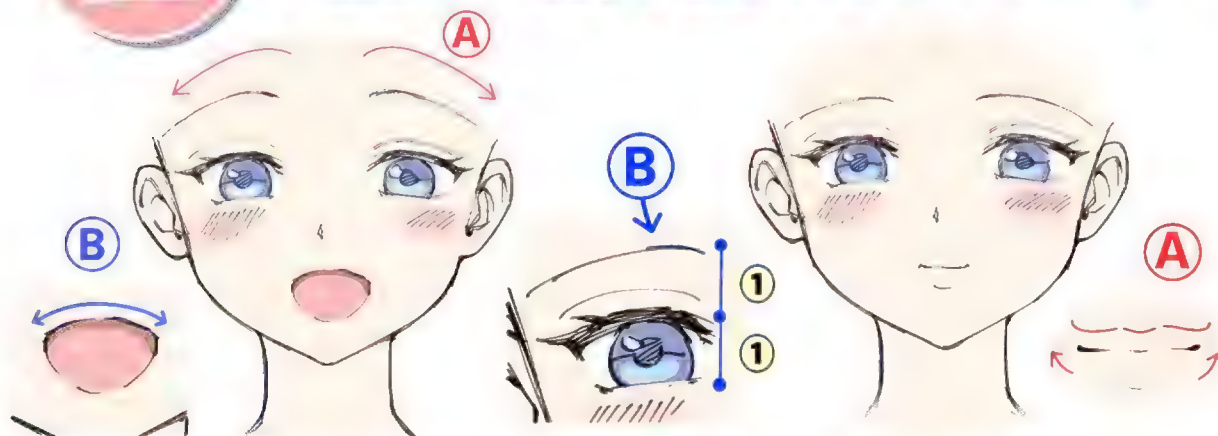


③ ズボンの「4」は「くの字」に!

- ① つま先 A は少し上へそる..ように!
- ② 足のウラの線 B を太く描くと「ソールの高さ」がハッキリする!

喜

喜びの顔を描くときのコツ

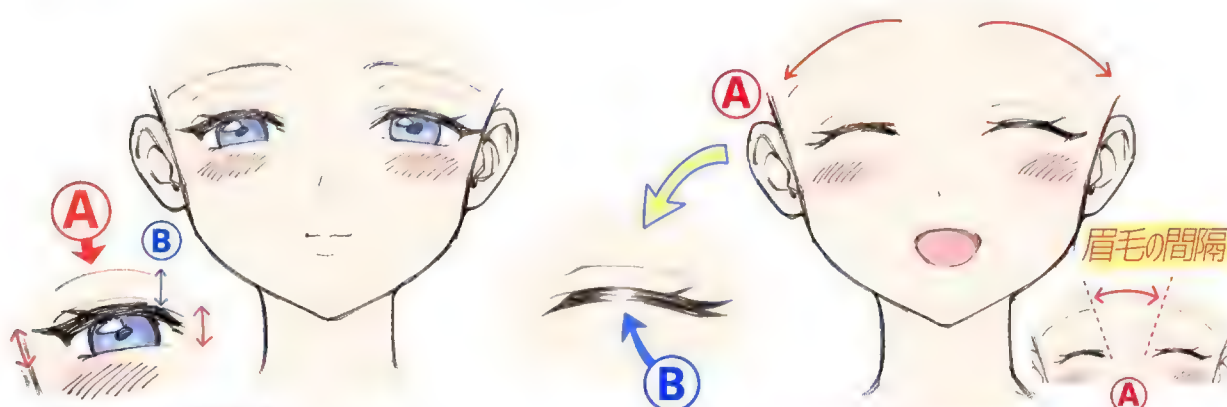


喜びの顔の眉毛①は「ハの字」に
外側へ垂れるように描くのがコツ！

優しく喜びを表現するときは
無理に口①を開ける必要はない！

上唇②は上向きにカーブすると良い。
歯は描かない方が表情が柔らかく見えるかも！

目とまぶたの比率は②みたいに
「1対1」くらいがバランスが良い！

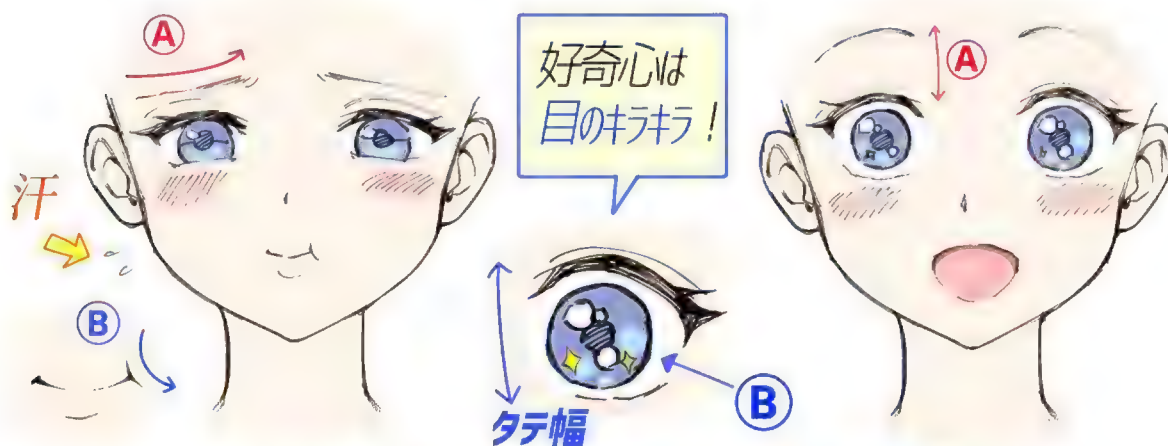


目のタテ幅①が「せまい」ほど
「優しいまなざし」になる！

穏やかな表情では眉は垂れて、
眉の間隔①を広くするのがコツ！

母性のある表情にしたい時は
すこし眠そうに二重幅②を広く描く！

閉じた目のラインの中央部②を
白く光らせると立体感がアップ！



ほんのわずかに眉①を「困り眉」に
描くことで「照れた表情」になる！

驚きに近い嬉しい顔では
眉は持ち上がり、まぶた①が広がる！

片方のほつぺた②を軽くふくらませると
控えめな「照れや喜びの表情」になる！

眉が上がれば目のタテ幅②も広がる。
瞳の中にキラキラ感を描くのがコツ！

女の子のポーズ上達テクニック①

※線画はすべてBOOTHで販売している「吉村拓也の自作ペン全5種」の中の「ラブ描きペン」で下書き、「しっとりペン」で作画しています！



ポーズのシルエットは
足に行くほど広がるような
「三角形」をイメージする！

全身は「4ブロック」に
分けて考えよう！
関節部分は「球体」で
イメージすること！



肩の高さ

胴体の
角度

肩の高さCを「鼻の高さ」まで上げて描く！
「肩を上げること」で女の子っぽいポーズに
見えやすくなる！



腕ラインAは関節が少し曲がるくらいが自然！
棒みたいな「直線腕」にならないように…



足の線画は「S字型」をイメージする。
直線になり過ぎないように！

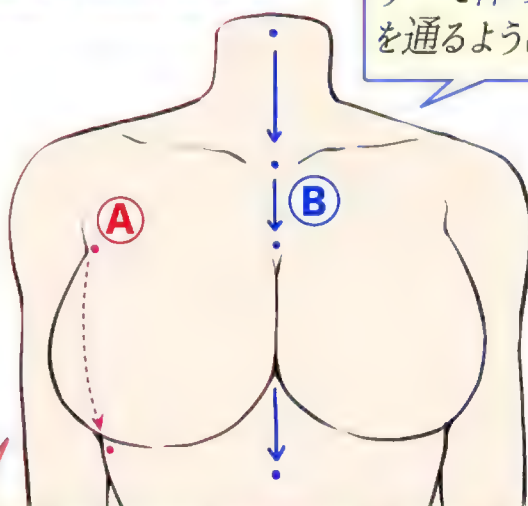
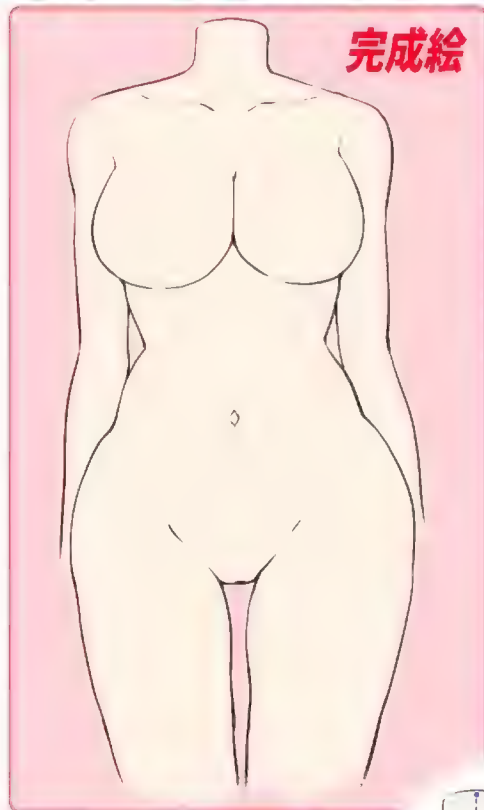
「手前の足ほど大きく見せる」ように描くのが遠近感のコツ！

女の子ポーズで大事なことは
「体の中心軸B」が「S字ライン」になること！
また胴体の傾きが地面に対して
「垂直(90度)」になりすぎないこと！

真正面から見る女性の上半身

首・鎖骨・胸②が
すべて体の中心線
を通るように描く！

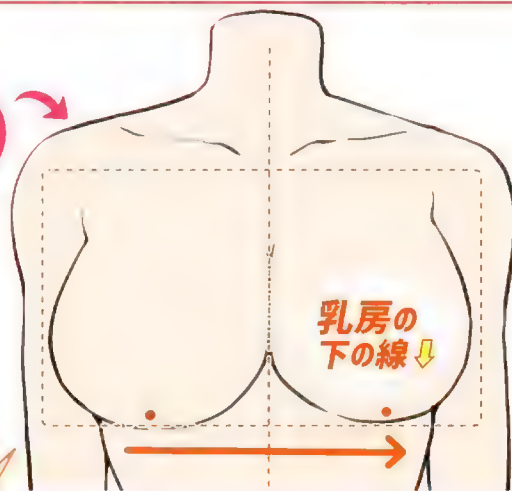
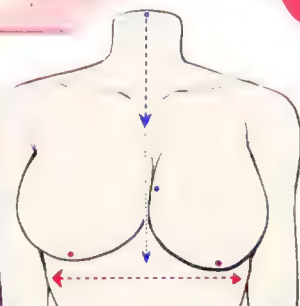
完成絵



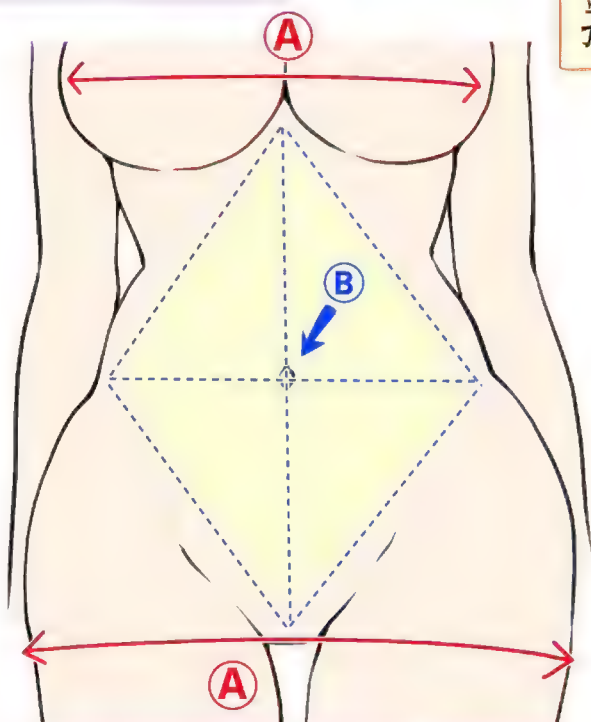
乳房がいくら大きくても、後ろに隠れている
わきライン①がつながるように描くこと！

△ おしい...

中心線がズレている...
乳房の高さが左右で
違う...

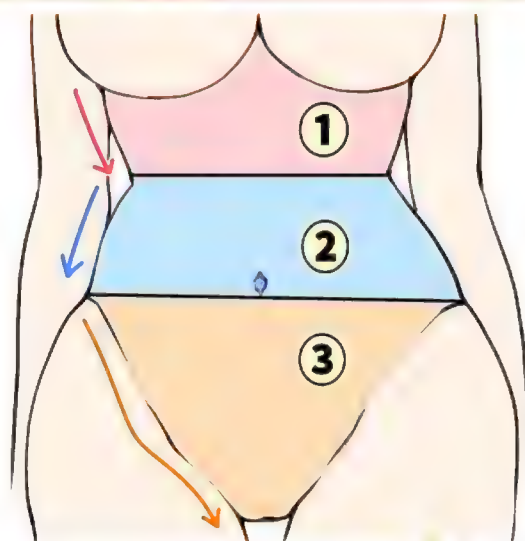


乳房の下の「線の高さ」を合わせること！



胸の横幅よりも「おしり幅①」の方が
広く大きく描くとセクシー度がアップ！

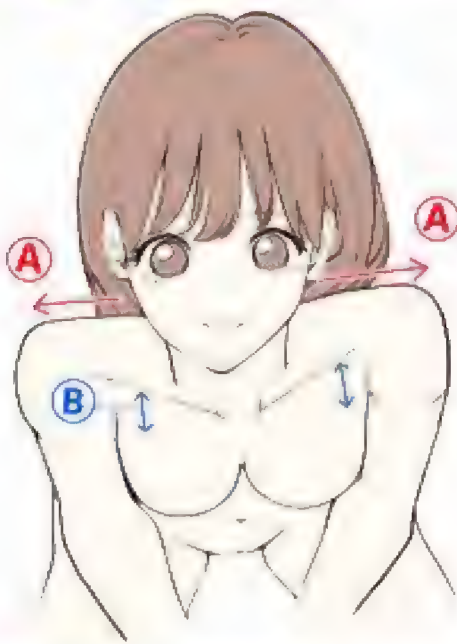
お腹のひし形の中心部②が「ヘソ」になる！



腹部は3つのブロックに
分かれているように
イメージしよう！

× (ダメかも..)

○ (良い!)

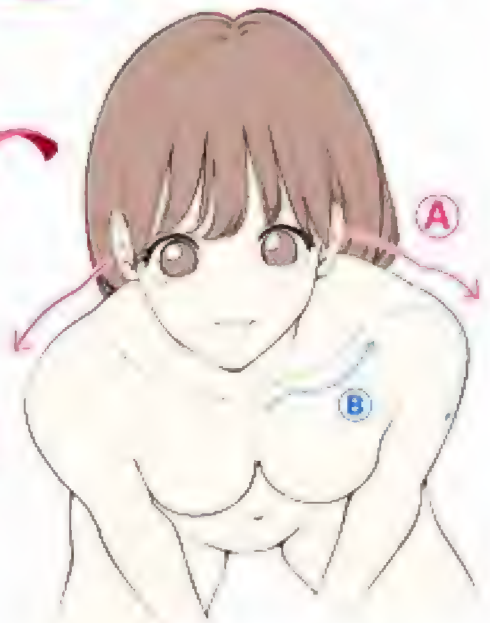


肩のラインAが直線でペタンコすぎる…
(肩がぺたつとすると体が薄っぺらく見える)

鎖骨の下部分Bのスペースが狭すぎる…



上から見ると「ひし形」になる!



上から見た「肩の角度A」は
ナメになるように描くと「体の丸み」が出る!

鎖骨Bは上から見ると「S字」に!
その延長線のまま「肩につながる」ように
描くといいかも!



上からアングル(フカン視点)では
首は「青い部分」ほどしか見えない。



胸の前面ラインAがノッペルすぎかも…
肩の上部分の線Bは描かない方が自然かも!
背中ラインCが力クッとどつぱりすぎるかも…



首まわりのブロック



胸の前ラインはかすかに「ふくらみ」が
あるように描くと肉感がリアルでいいかも!



首Aは前へ少し傾いている方が自然かも!
肩の線Bはスーッと
「消える」ように描くと良いかも!
背中ラインCはなるべく滑らかに!



立体感が単調かも…



腕を風船のイメージで塗ると
「丸み」が強くなる！



立体感が伝わりやすいかも！



腕を四角いイメージで
塗ると「立体感」が強まる！



特に「**男性の筋肉質**」をアップさせたい時は
「**四角イメージ**」の方が最適かも！



※立体感の好みは人それぞれなので
1つの目安としてお考え下さい。

✕ (ダメかも...)

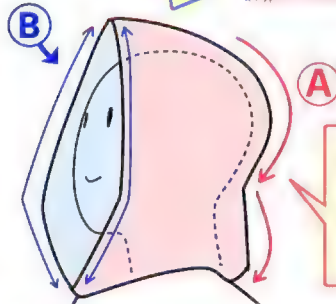
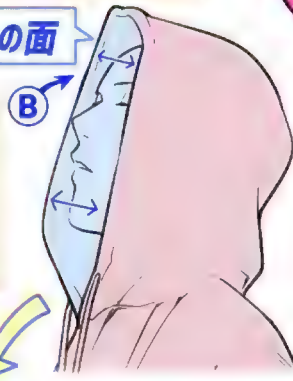
「〇例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこが違うのか？を見比べてみてね！

〇 (良いかも!)

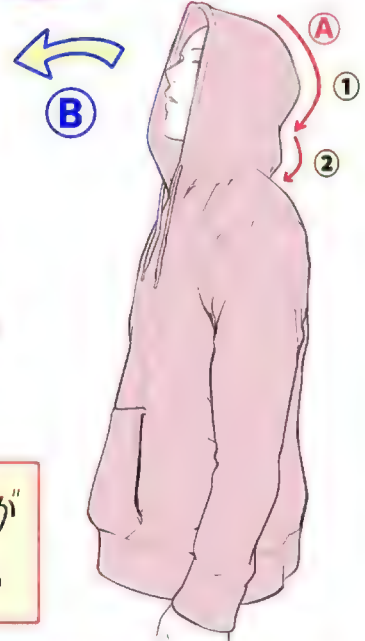


フードの先端と
頭頂部が
引っ付きすぎ...

フードの面

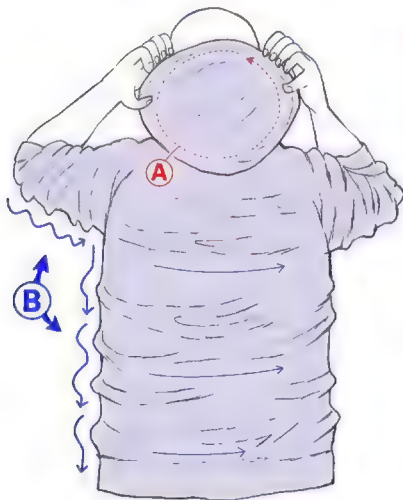


後頭部が
出っ張る。

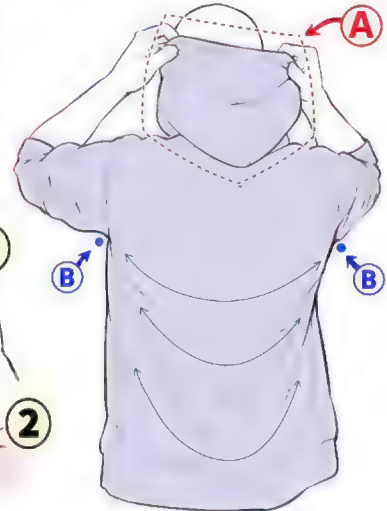


①A部分に「スキマ」が無さすぎる...
真横から見る角度にしては
「Bの幅」が広すぎて不自然...

フードの後ろライン①Aは「2段変化」
横から見た「フードの面B」は
幅がせまく、「ひし形」をイメージする！



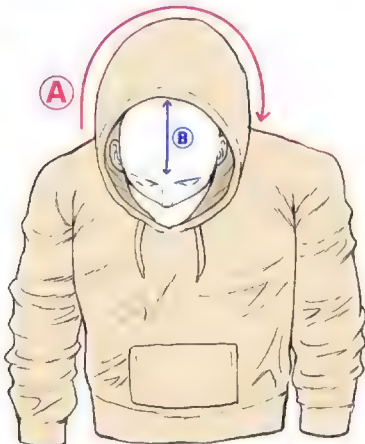
フードは織り込まれて
「2つのブロック」に
なると自然で良い！



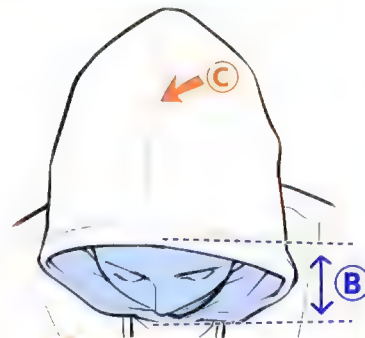
フードの形①Aが「丸すぎる...」
りんかく線①Bにシワが多すぎると
「清潔感が無い服」に見えるかも...

フードの「ふくらみ」を
意識して「丸み」をだす

フード①Aは「下向きの五角形」
背中のシワは両ワキの点①Bを
「つなぐ吊り橋」のように描く！



フード①Aが丸すぎるとパーカーより
宇宙服っぽくなってしまう...
上から見る角度ではおでこ①Bが
見えすぎるのは不自然かも...



フードに中央線①Cを
うすく描くと
「立体感」がアップする

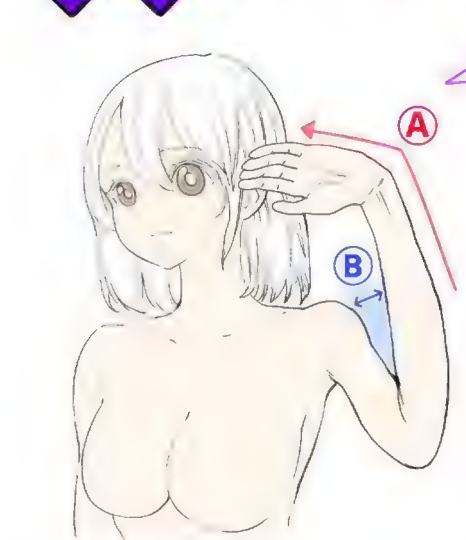


上から見るフード①Aは「三角形」
フードの面①Bは上から見ると
「タテの幅がせまく見える」

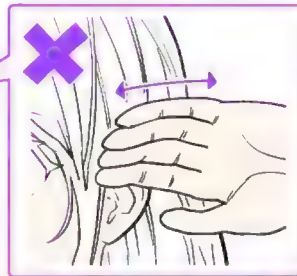
✕ (ダメかも...)

「○例と✕例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

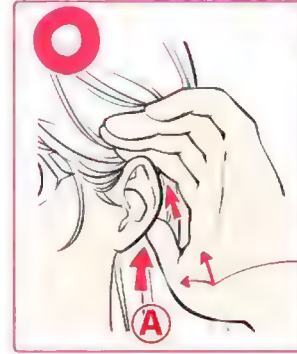
○ (良いかも!)



手首①が曲がりすぎるとポーズが不自然...
②部分に「スキマ」ができると
腕全体が長くなりすぎてしまうかも...



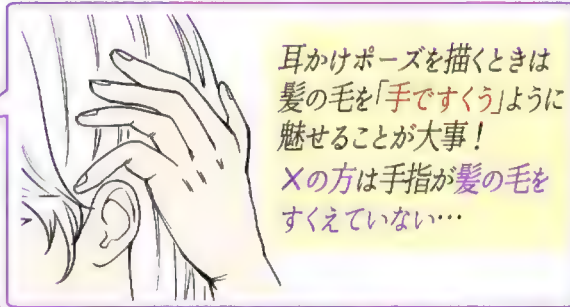
指の長さが同じすぎて変かも...



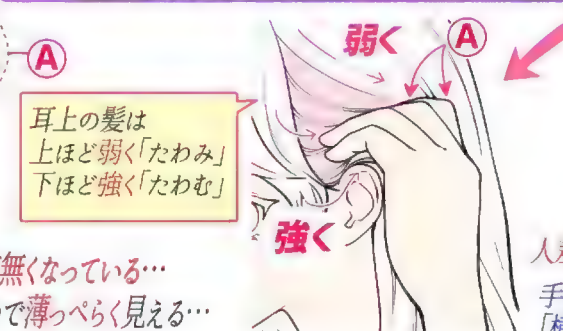
指のシルエット①は「三角形型」
親指と人差し指がすこし隠れると良い！
耳上の毛流れ②は直線的にならず
「たわむ」ように描くのが超大切！



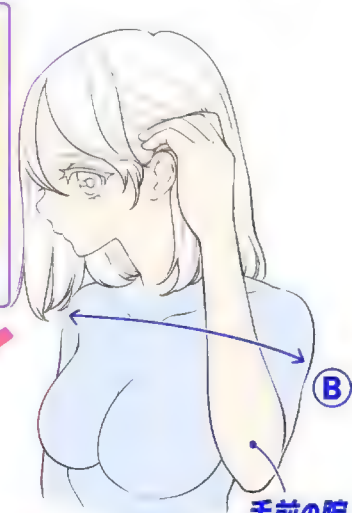
腕①が「直線的」すぎて柔らかみが無くなっている...
また肩部分の「厚み」が不自然なので薄っぺらく見える...



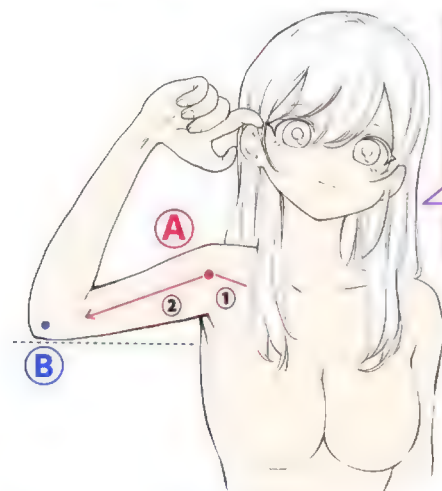
耳かけポーズを描くときは
髪の毛を「手ですくう」ように
魅せることが大事！
✕の方は手指が髪の毛を
すくえていない...



耳上の髪は
上ほど弱く「たわみ」
下ほど強く「たわむ」



手前の腕
人差し指&中指①は隠れる！
手前の腕に惑わされて、奥の胴体の
「横幅②」が狭くならないように注意！



肩ライン①が「2段変化」だと
絵が角ばって、腕が固く見える...

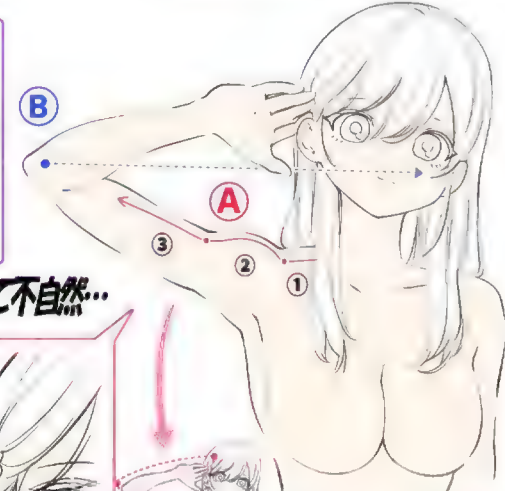
ひじの高さ②が「高すぎる」と
ポーズが不自然に見えるかも...



指がグニャグニャして不自然...



手の平は3ブロックできている！



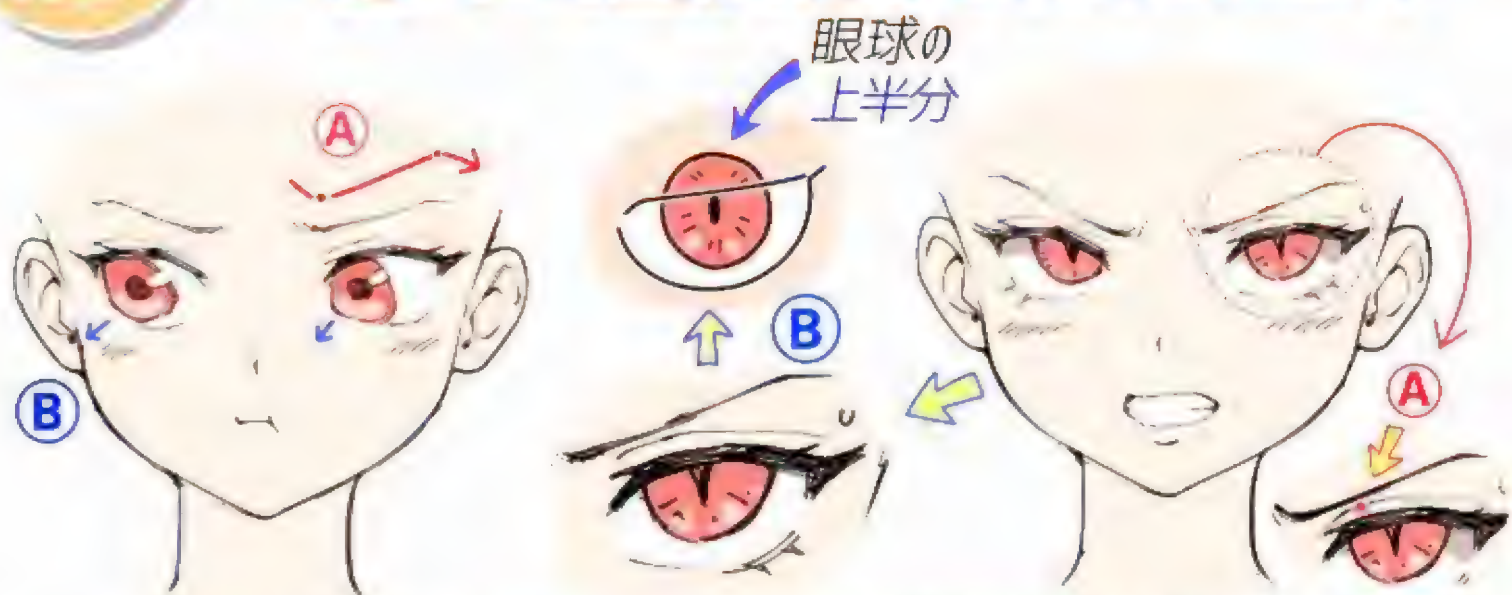
肩ライン①は「3段変化」
がリアルでいいかも！

腕のシルエットは「三角形」！

ひじの高さ②を「鼻の高さ」に
合わせるとポーズが自然になる！

怒心

怒った顔を描くときのコツ



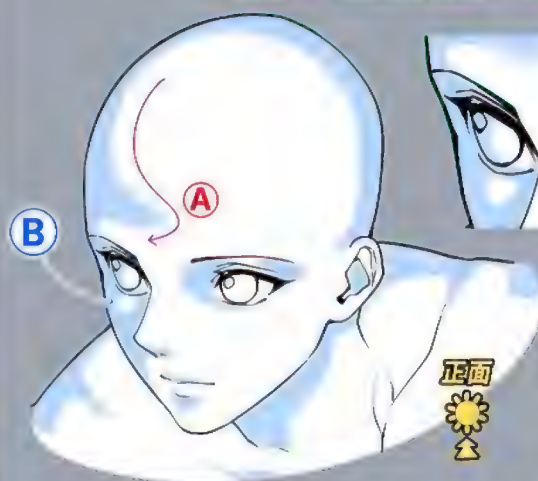
怒る顔の眉毛①は「S字型」

目線②を片側にそらすことで
「すねてかまってほしい表情」になる！

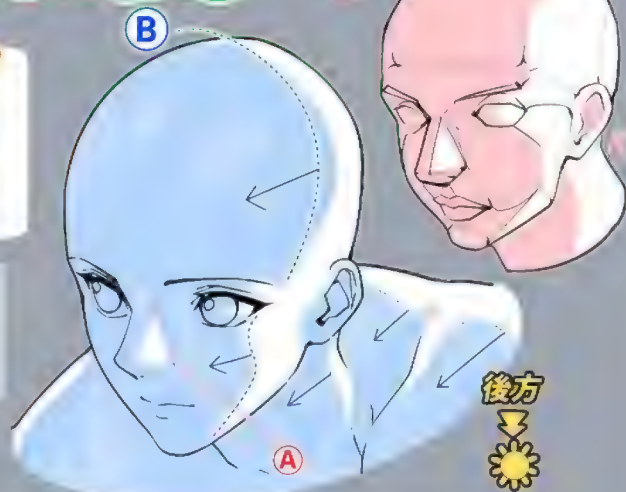
怒りの気持ち度合が「高いほど」
眉と目のスキマ①はせまくなる！

「にらむ顔」では眼球の上半分は
②のようにまぶたで隠れる！

影の描き方ワンポイントアドバイス③



目を「三日月型の影C」で囲むように描くと目の立体感がアップ!

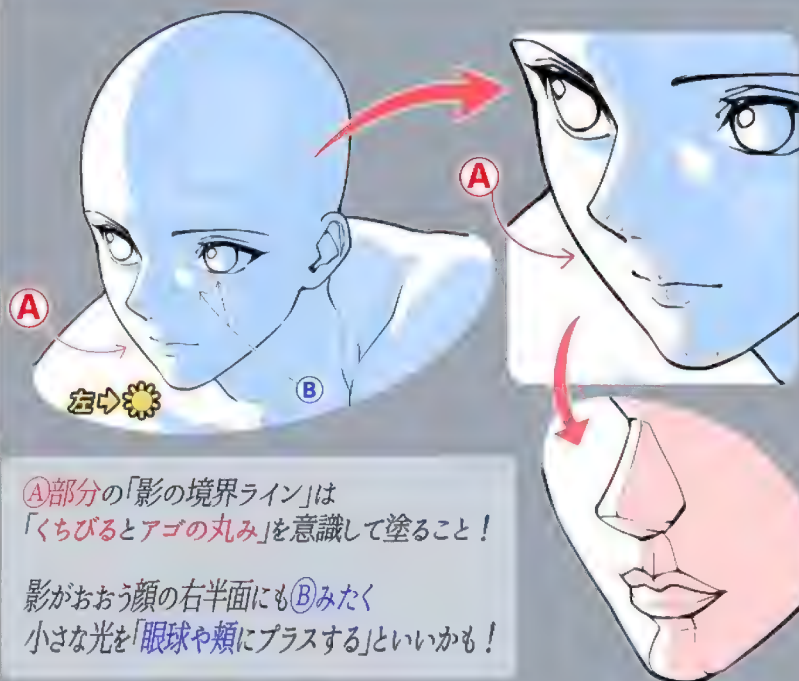


おでこの影Aは「S字ライン」に塗ると自然かも!

顔の左半分はほぼ影になっているがほったのB部分に光を残すと顔の立体感がアップ!

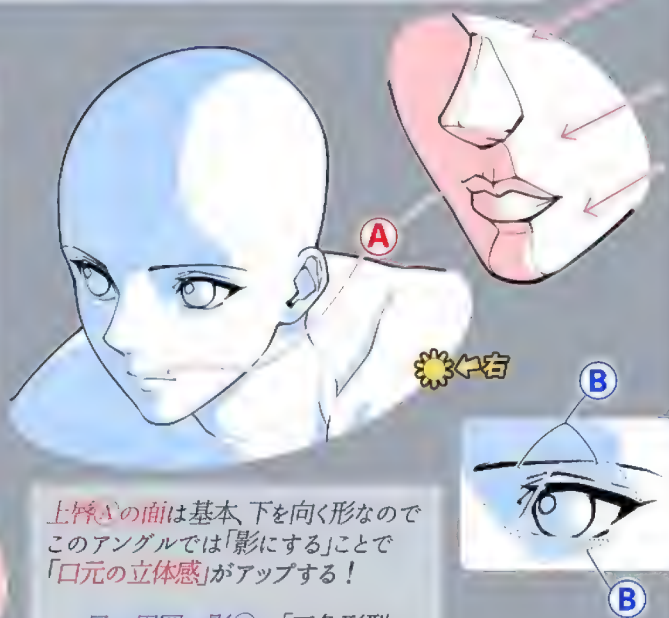
鼻は突き出ているのでA部分に「三角形の光」を残すと顔がノッペリしない!

Bの矢印みた「影の差す方向」は絵全体で統一すること! 必ず塗る前に「光源の位置」はちゃんと決めよう!



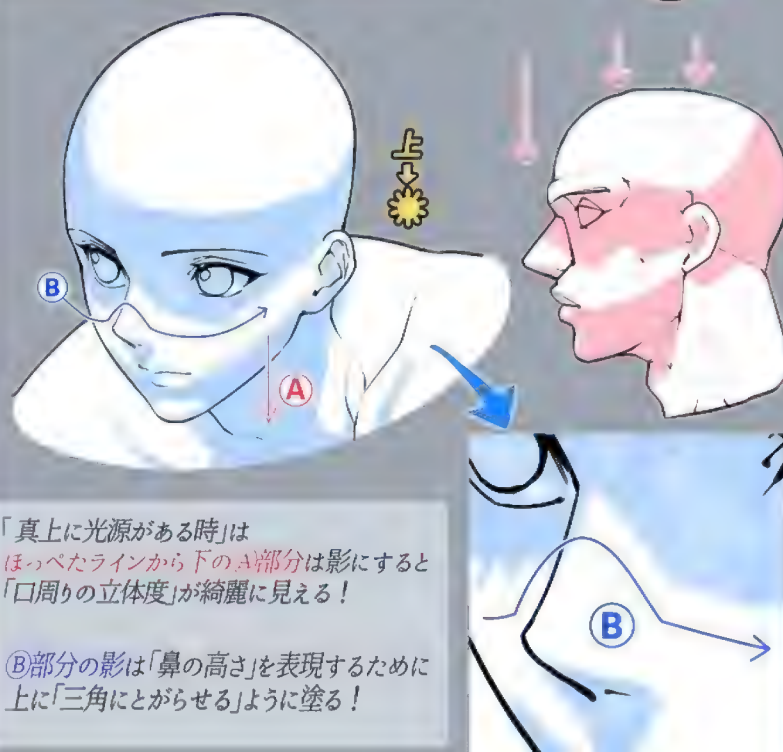
A部分の「影の境界ライン」は「くちびるとアゴの丸み」を意識して塗ること!

影がおおう顔の右半面にもBみた小さな光を「眼球や頬にプラスする」といいかも!



上唇Aの面は基本、下を向く形なのでこのアングルでは「影にする」ことで「口元の立体感」がアップする!

目の周囲の影Bは「三角形型」を意識して塗るといいかも!



「真上に光源がある時」はほったラインから下のA部分は影にすると「口周りの立体度」が綺麗に見える!

B部分の影は「鼻の高さ」を表現するために上に「三角にとがらせる」ように塗る!

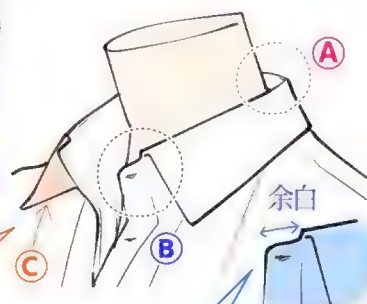
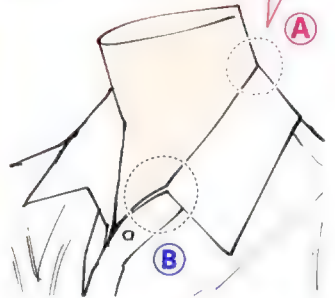


眉毛の上のA部分は額よりも少し盛り上がっているので「M字型」に影を塗ると自然かも!

真下から光が当たる時はB部分には光が当たらず「影になりやすい!」

シャツの線画を生かすか殺すかのコツ!

①部分はシャツと肌の線画がくっつきすぎて「シャツの厚み」が無い…



奥のえりはウラ面③を見せるのがコツ!

②部分は「余白」を残すように直角に曲がるように描く。

胸ポケットの描き方



■ シワの方向がバラバラ…
■ すそがまっすぐ過ぎて不自然かも…

■ シワは重力に沿ってタテ方向に描くといいかも!
■ ボタンのすそは「S字」に「軽くたゆむ」とシャツの重量感がリアルかも!

ポケットは「胴体のシワ」に合わせて「揺らめかせる」とリアル感がアップ!!



シワとシワの「すき間」が「三角形」になるイメージで描くと「シャツのシワ感」がアップするかも!

【シワの構造】

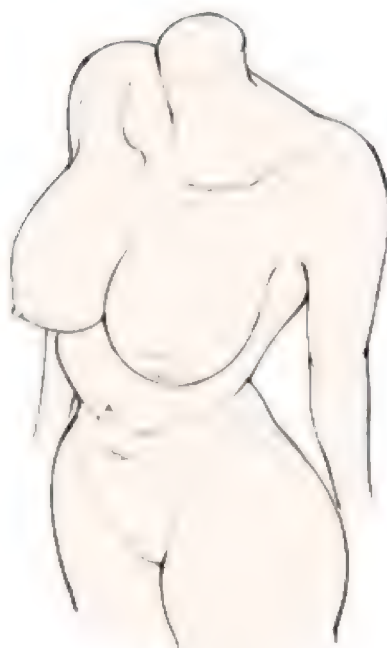
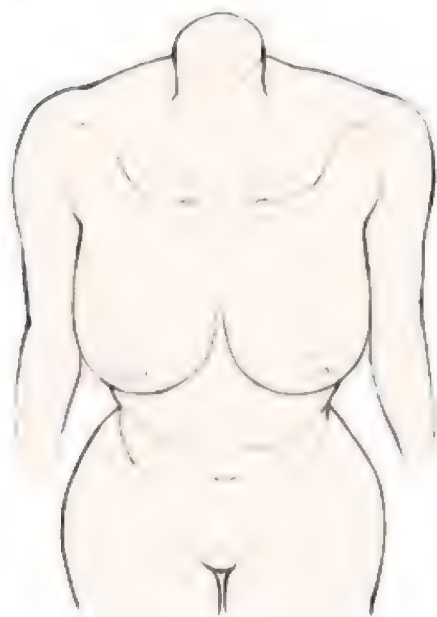
山



シワが横方向で固まりすぎかも…

シワは「少なくスッキリ長い線」で描くとシャツ感がアップする!

シワはポコッとした「山」を描いて内側に2本線を描くイメージで作る!



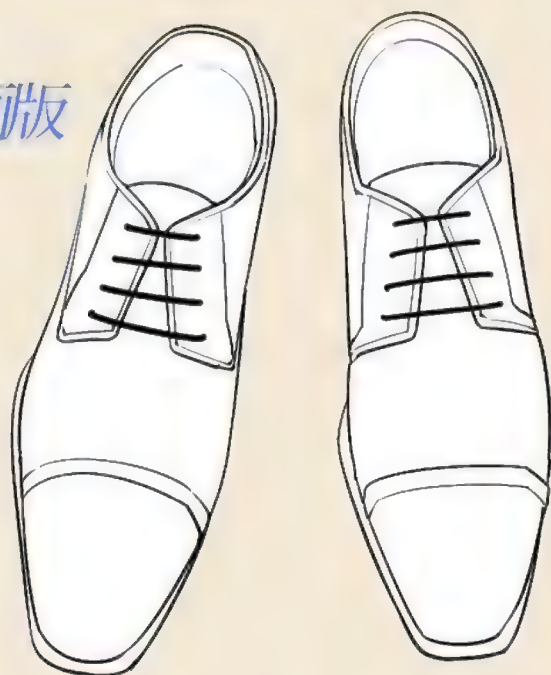
【黒靴の塗り方】超シンプル手順①～⑥

ベ-

完成図



線画版



①線画はシンプルに描き込み過ぎない



②1色目のベース色を全体に塗る



③さらに濃い2色目(ほぼ黒)を中央を空けるように塗る



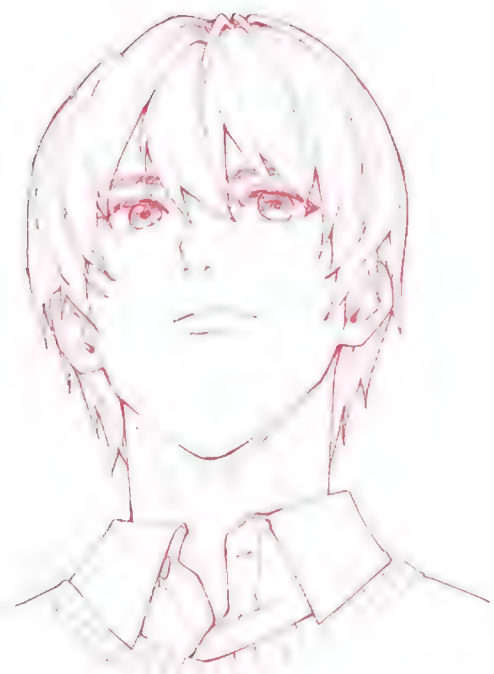
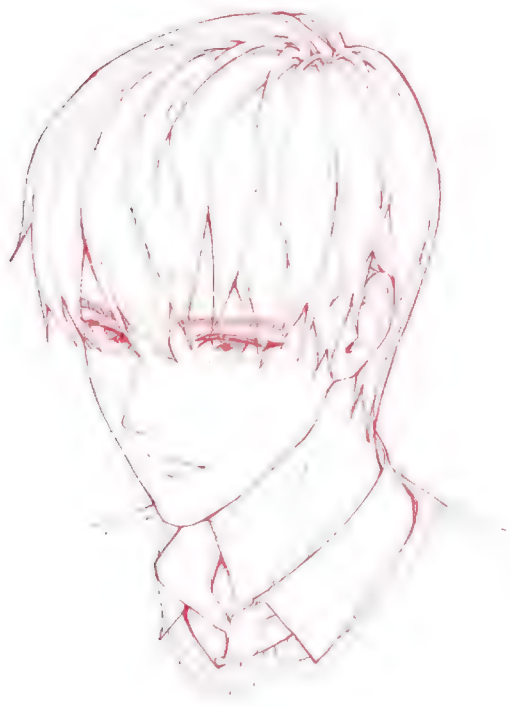
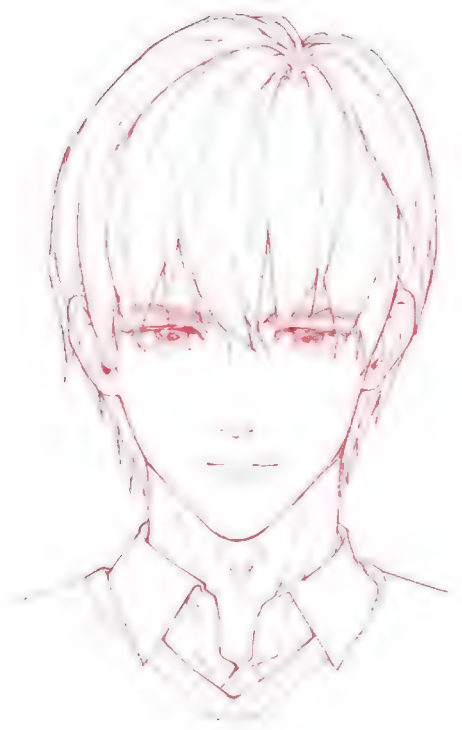
④明るい3色目を左右のどちらかに重ねる(反射光みたく)



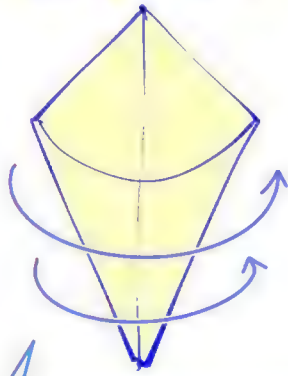
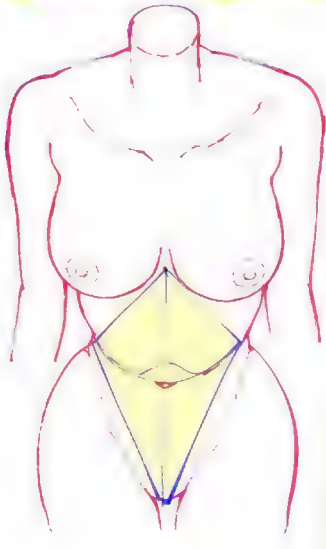
⑤3色目と反対側に違う色味の4色目を重ねる



⑥白い光ツヤをタテ方光らせる。(ツヤは描きず

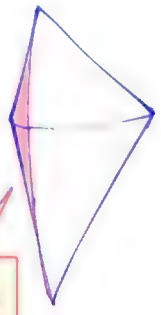
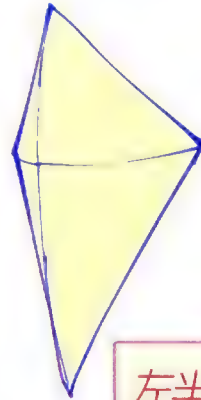
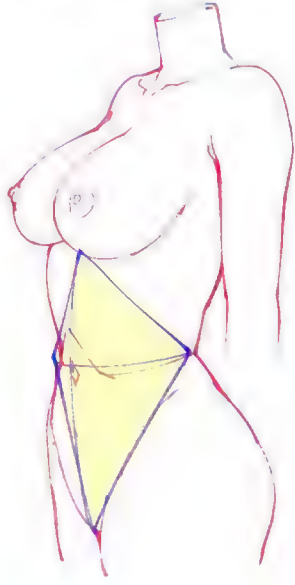


腹部の「ひし形」は見る角度で変わる！



すこし上から見下ろす構図

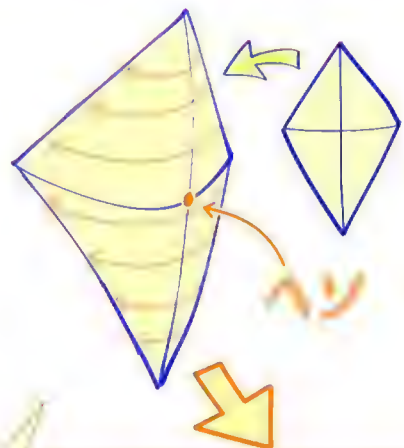
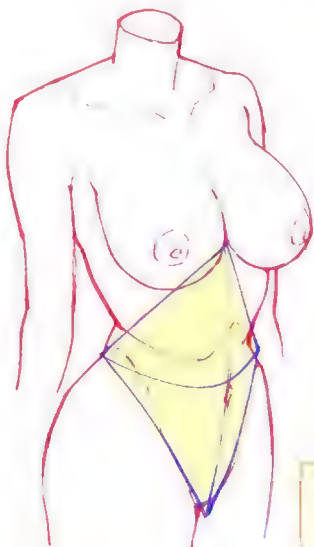
上から見る視点なので
横方向の線画に
「丸み」を持たせる！



左半分

ほぼ横ナナメから見る構図

横から見ると「ひし形」が
回転して、図形の左半分が
ほんの少しの面積しか
見えないシルエットになる！



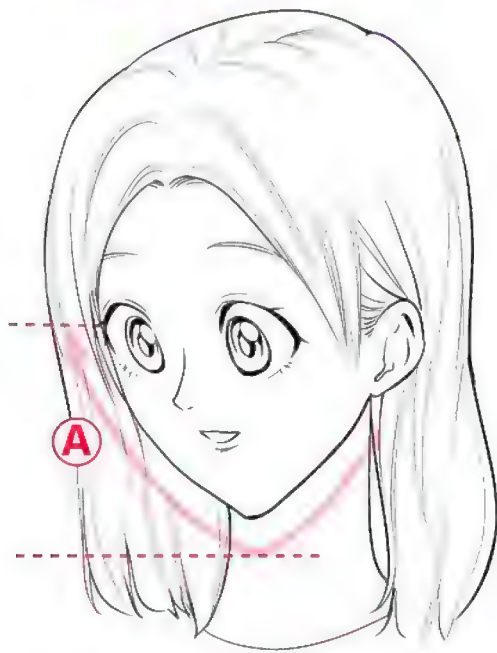
すこしナナメ上から見る構図

ひし形の中心点＝ヘソの位置
身体がナナメに見えるときは
ひし形も合わせて回転させる！



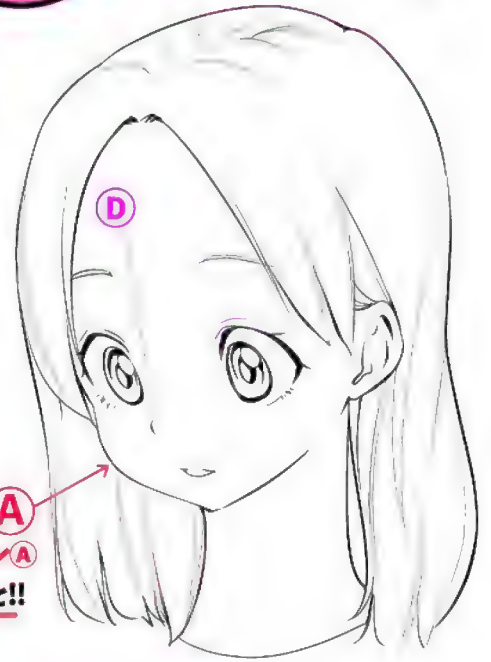
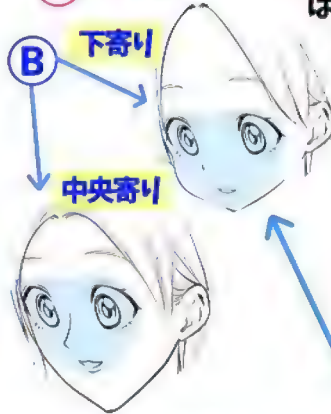
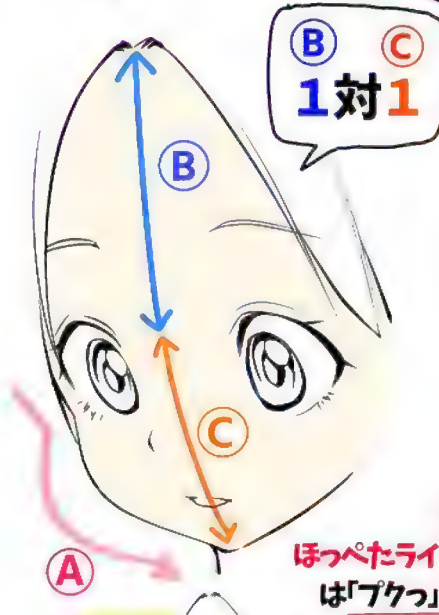
× (ダメかも..)

○ (良い!)



① 顔りんかくAがタテに長いほど
年齢が高い印象に見える!!
(逆に短いほど幼く見える)

② 顔のパーツを顔面積Bの中央に
集めすぎかも。。



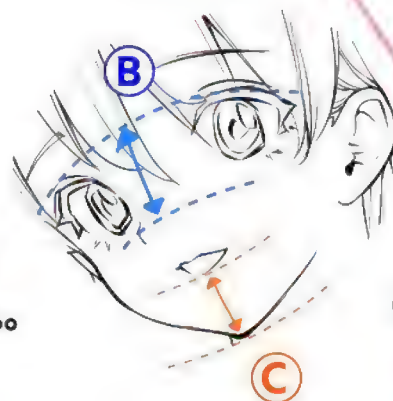
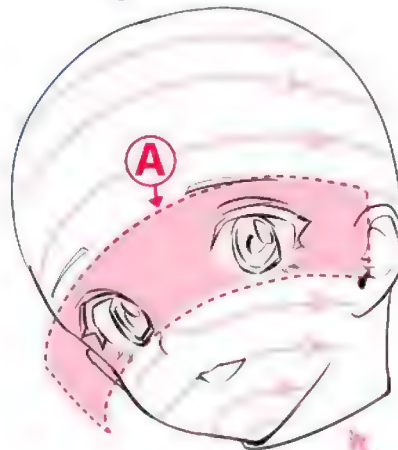
① 鼻の位置Dは
「目と目の真ん中」ではない!

② おでこBと目からアゴCの「長さ」を
「1対1」にすると可愛い童顔タイプ!
(顔のパーツを下半分に集める感じ)



① 両目の角度Aがつりあがってるので
下から目線(アオリ視点)に見えない。。

② 首が傾いてるのに左側の髪の毛Bが
真下へ垂れていないのが不自然かも。。
(髪が長いほど重力によって
真下に落ちるはず!)



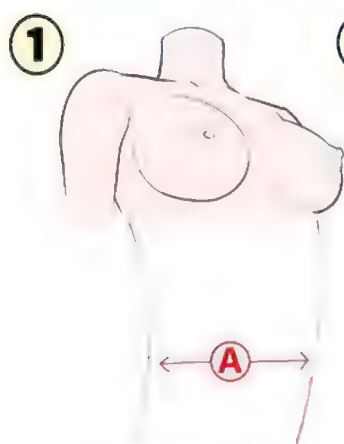
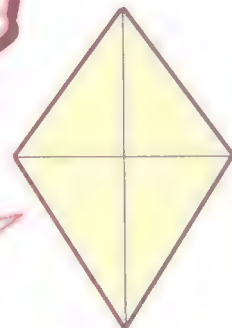
① 顔は「球体」なので「両目の配置A」は
カーブする様に描くと自然かも!

② 目と鼻の間隔Bを短めに
唇からあご先の間隔Cを長めに
描くと「アオリ視点」に見えやすい!



女性の胴体を 「ひし形」を使って 描く手順

「ひし形」は
こういう形

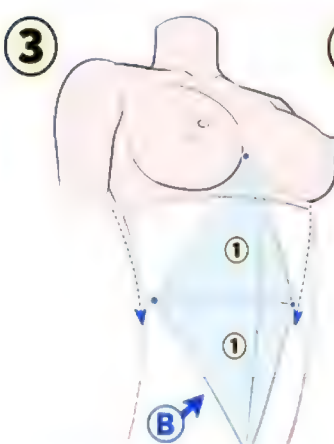


まずは乳房まわりだけ
デッサンする！

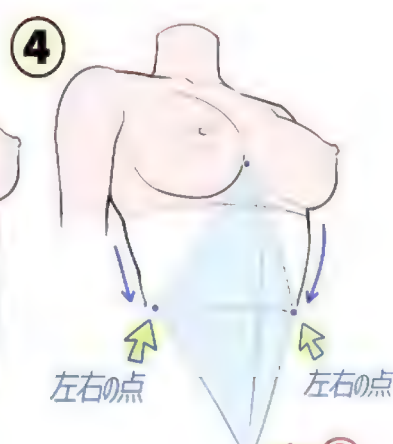
「胴体の幅A」は
だいたいの目安を
下書きで描いておく



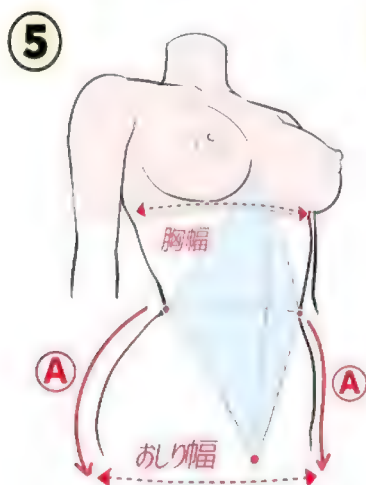
首や胸の
真ん中を通る
「体の中心線」を
下までラフ線を描く



中心線を基準にして
「ひし形」を作る
ひし形の左右の点は
胴体の幅を参考に描く

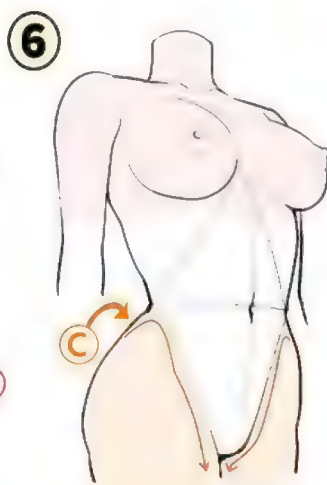


左右の点に向かって
「わき腹の線を描く」
ひし形の下の点Aは
股間の位置になります

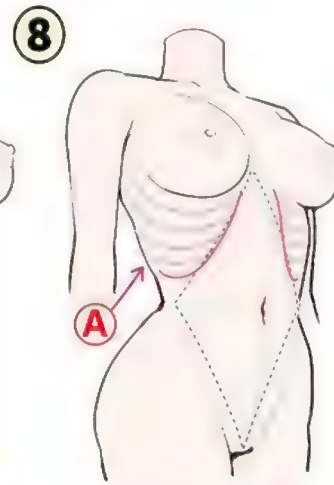


ひし形の左右の2点から
おしりの線画Aを描く。

おしりの幅は「胸の幅」よりも
すこし広めに描くと
セクシー度がアップする！

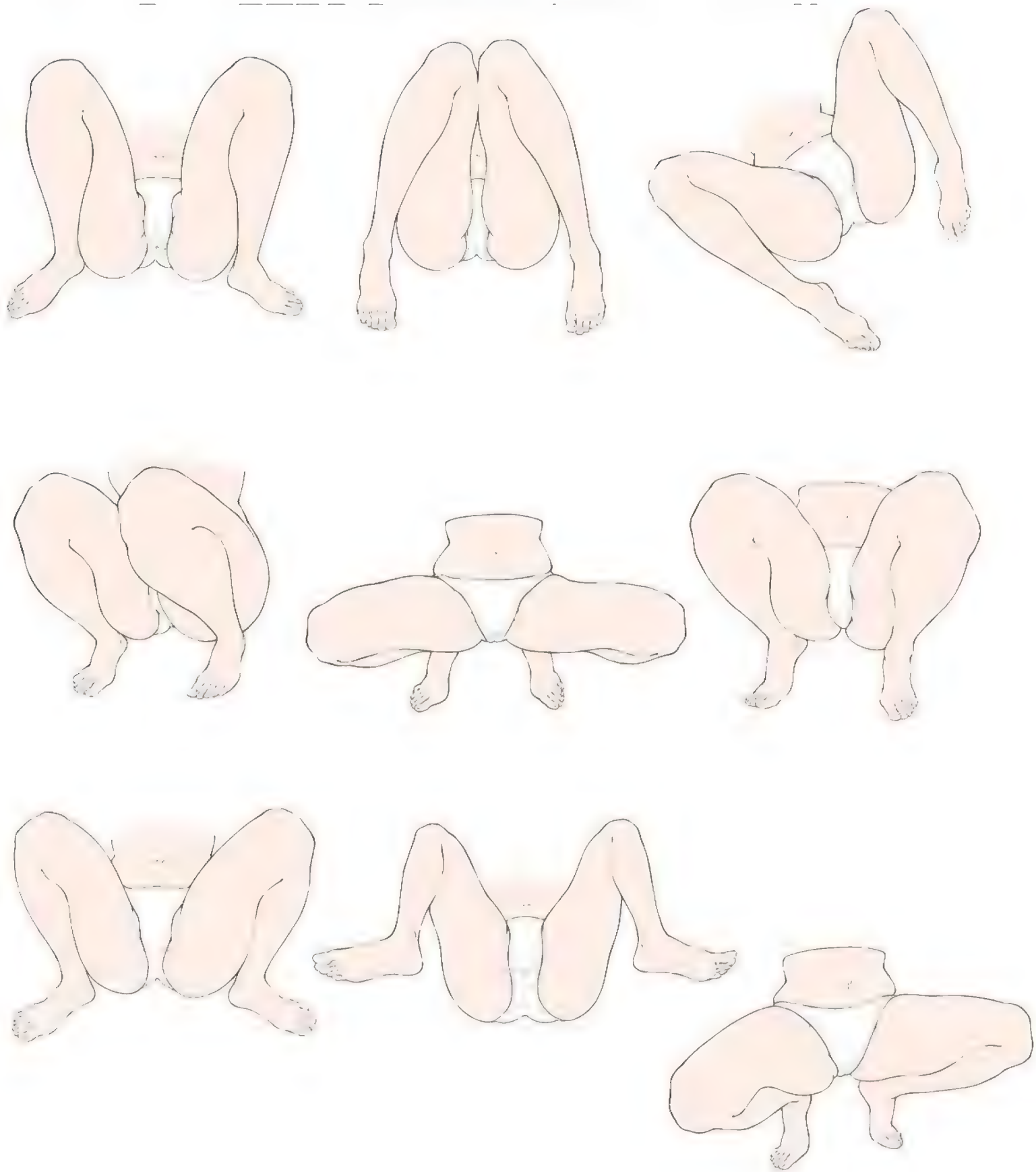


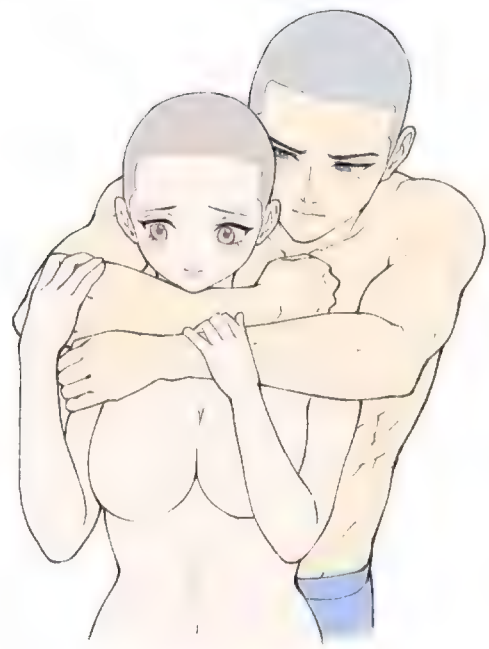
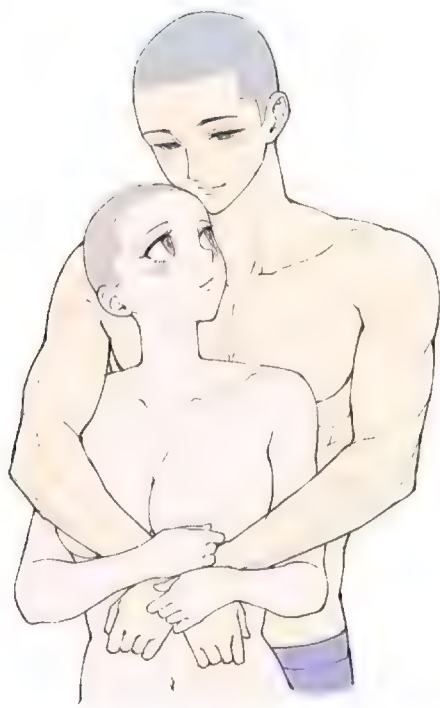
股関節のラインCを
描くとより「腰パーツの
リアルさ」がアップ！
股間部分にも
「丸み」をつけること！

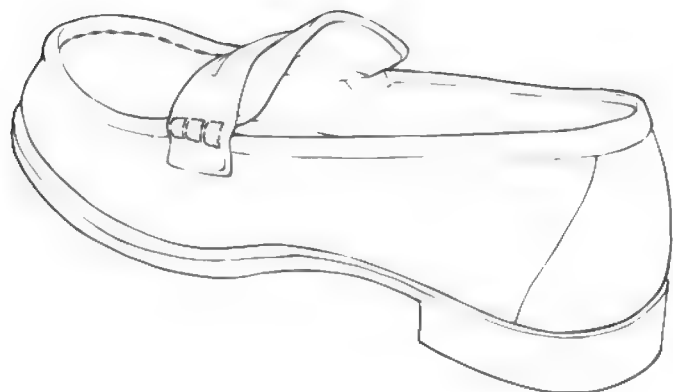
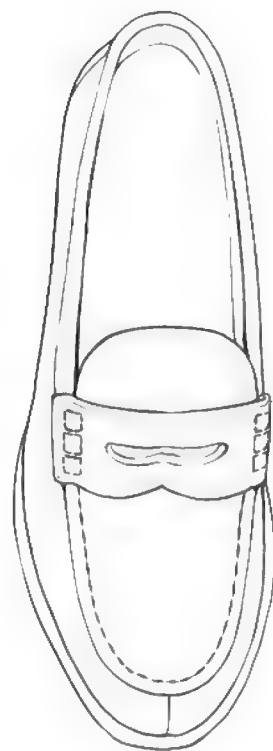
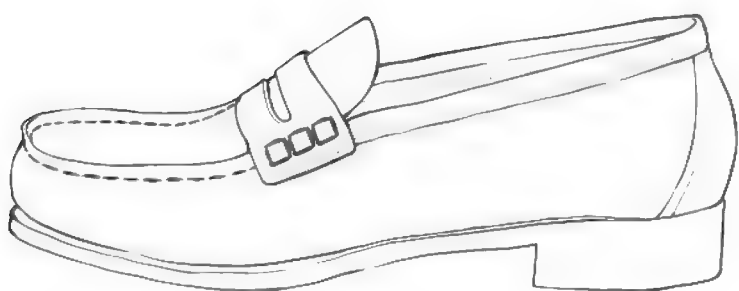
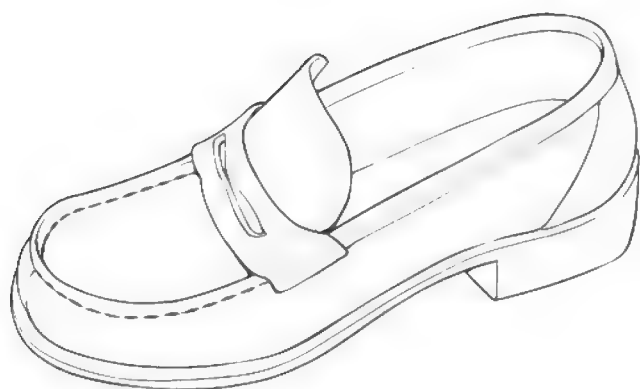
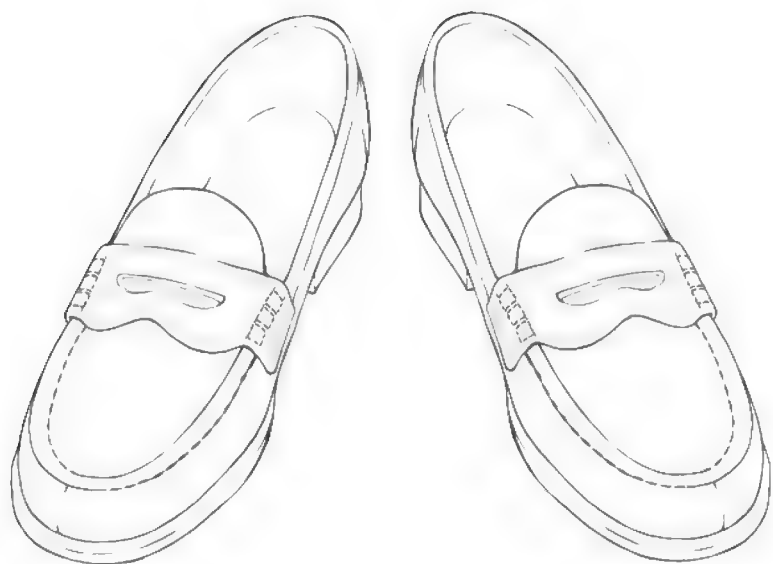


完成！

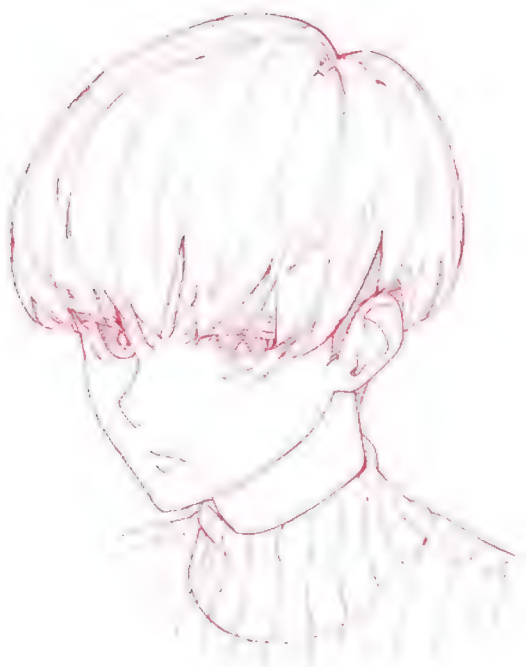
腹部には「あばら骨A」もあるので
腹筋部分を「ひし形シルエット」に
イメージするのが分かりやすい！

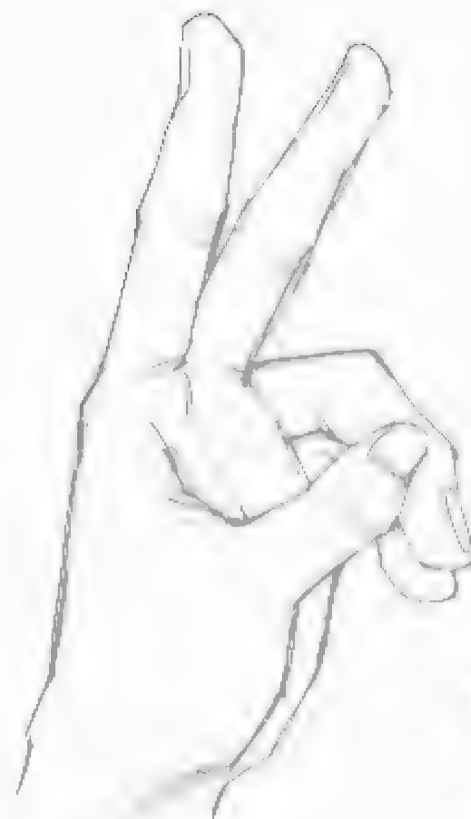












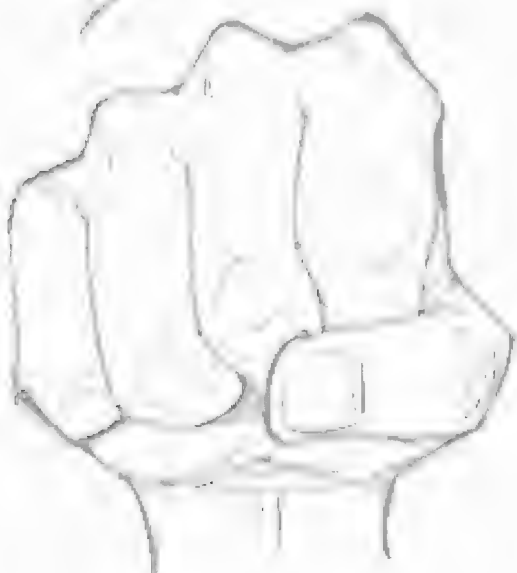


男性の指



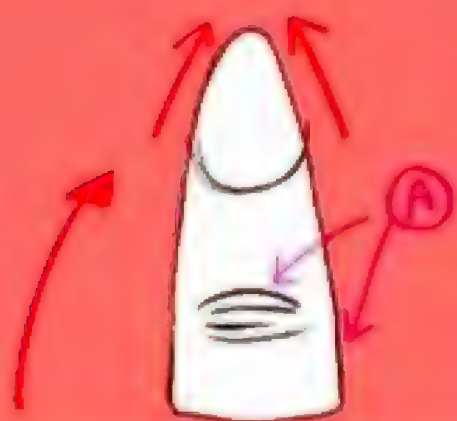
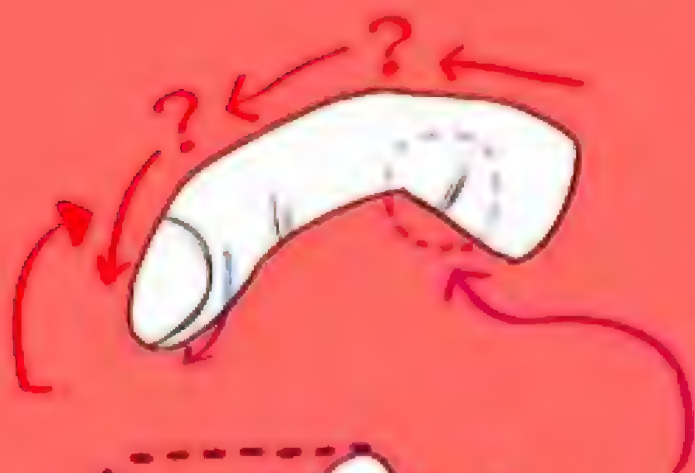
女性の指



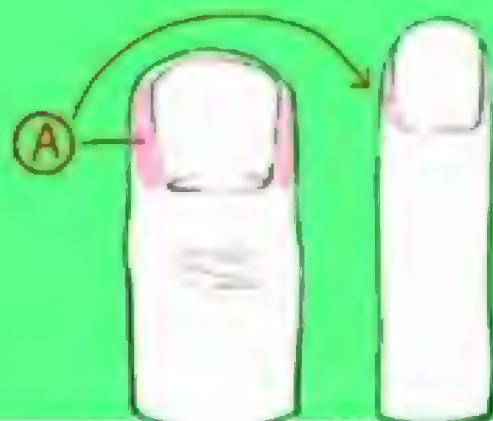


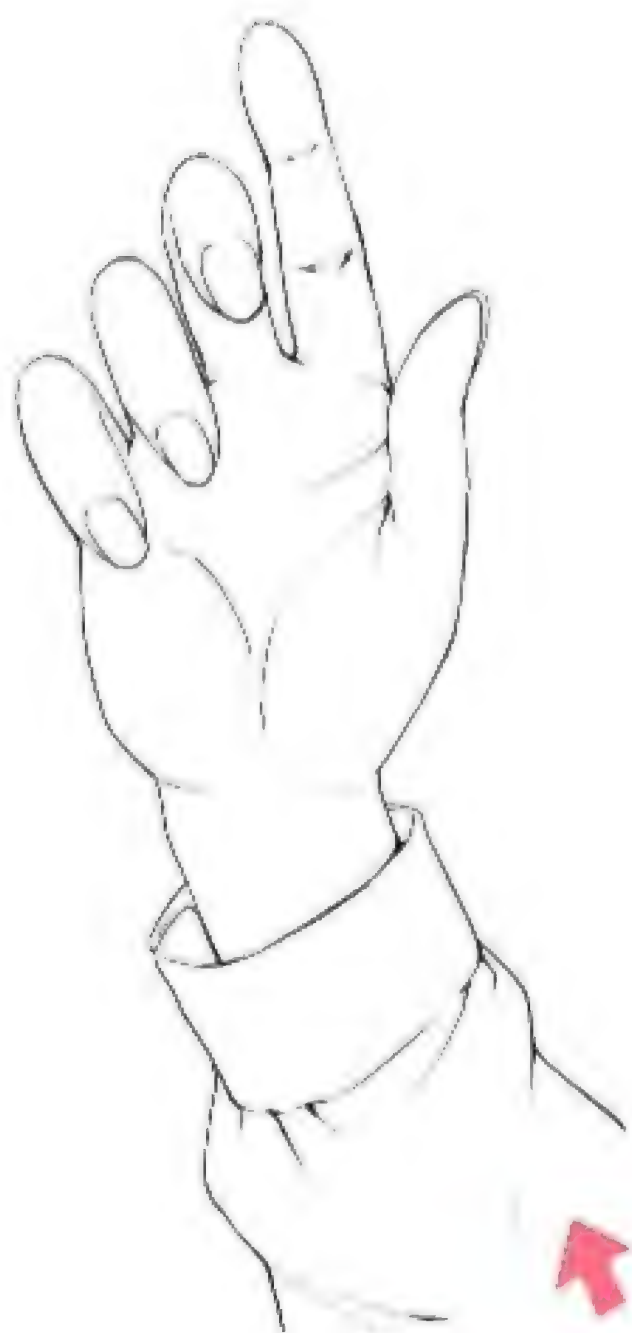


X



V







【スーツ男子の描き方】超完全版！



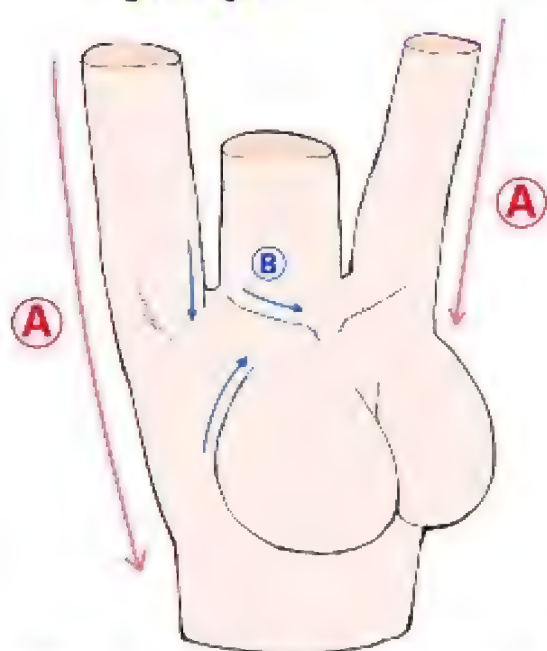




× (ダメかも..)

「○例と×例」解説文だけでなく
絵の「すみずみまで」観察して
どこがどう違うのか？を見比べてみてね！

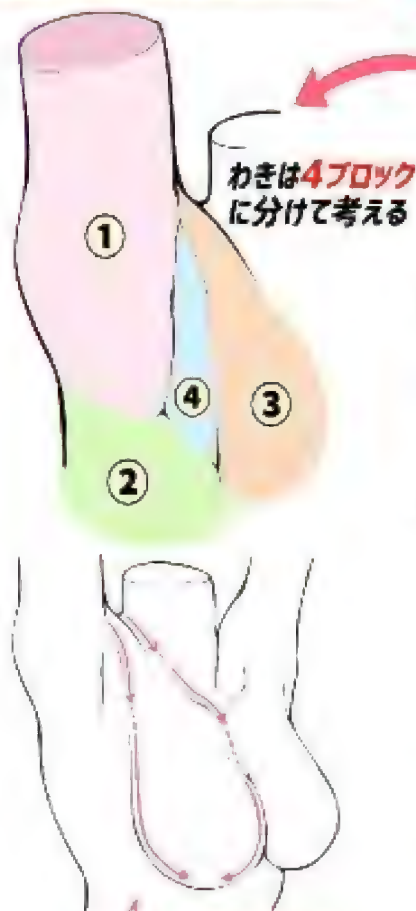
○ (良い!)



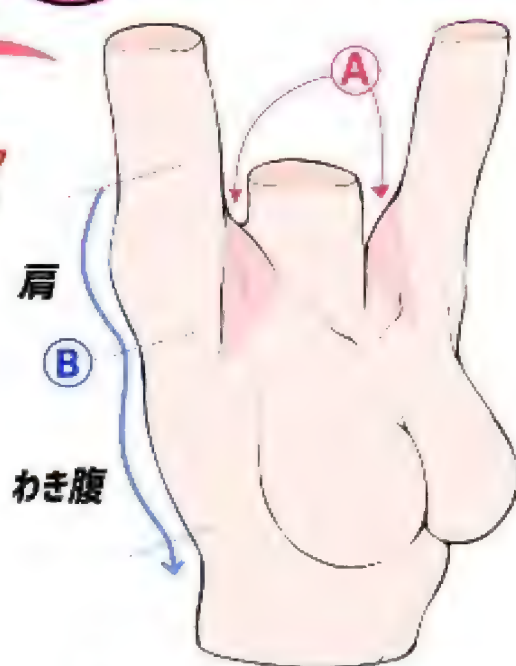
腕からワキ腹のライン①が直線すぎて
体の丸みが無く、ノッペリして見える...

肩・鎖骨・胸の3本ライン②が
全くかみ合っていない...

(※筋肉でつながっているように見えない！)

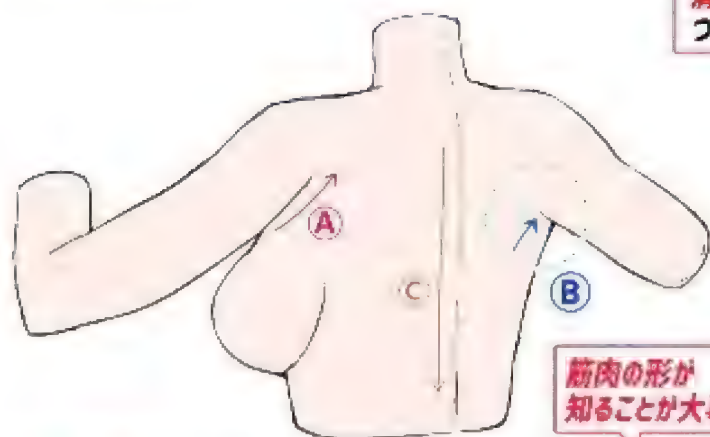


肩→鎖骨→乳房は
つながっている！



腕を上げる構図では、両肩部分①に
「三角形」ができるように描く！

②のラインは「肩とわき腹のふくらみ」を
分けて描くと体の立体感がアップする！



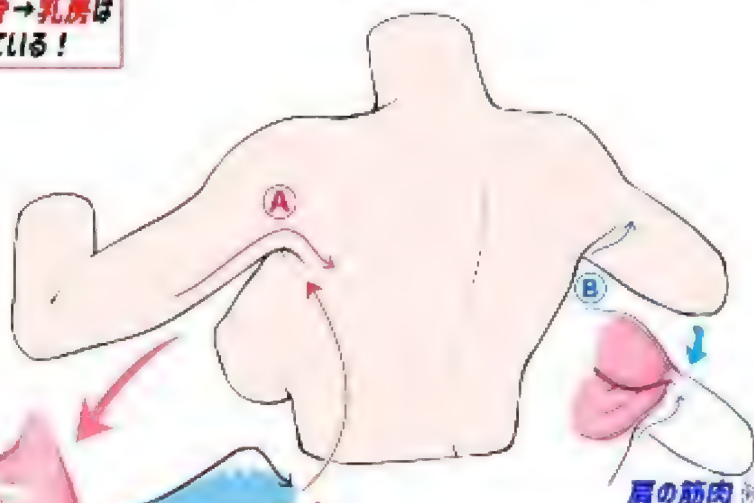
ワキの線画①が単調すぎる...
もっと「肩の筋肉の丸み」を意識しよう

二の腕の線②を中まで描きすぎると不自然...

背中の中軸③が直線すぎる...

(※○の図解との違いを比べてみて！)

筋肉の形が
知ることが大事！



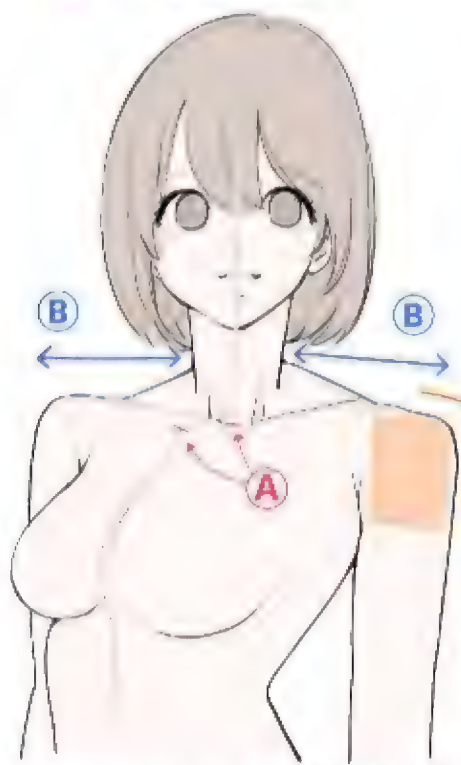
ワキの線①は「山の形」に屈折するように描く！

わきライン②は肩の筋肉に沿って描くこと！

「肌や皮膚の立体感」は筋肉の上にできるもの。
筋肉の形を知ることが絵のリアルさにつながる！

✕ (ダメかも..)

○ (良い!)



体をひねっているポーズなのに「首の中心(A)」と「胴体の中心(A)」が合っていないで不自然に…
肩の長さ(B)が左右同じなので
体をひねっているように見えにくい…



首すじ(A)は体の向く方向に
中心が片寄る。



「顔が正面」「胴体が横」を向いているときは
首(A)は両方をつなぐ「橋渡し」になるイメージ!
肩は「弓のような形」にカーブしてるので
肩ライン(B)は「手前側の肩」の方が短く見える!



肩のライン(A)が真横にまっすぐすぎる…
胴体ライン(B)が直線的すぎると
体の「柔らかさ」とリアル感が無くなる…



首の「違い」
に注目!

○



✕



ひし形



肩ライン(A)は「首の根元」が一番高く
そこからリナメに下がるように描くと自然!
背中(胴体)のライン(B)は
「S」になるように「丸み」をつけて描く!

KODOMO



RETRO



SHONEN



SEINEN



SHOJO



JOSEI









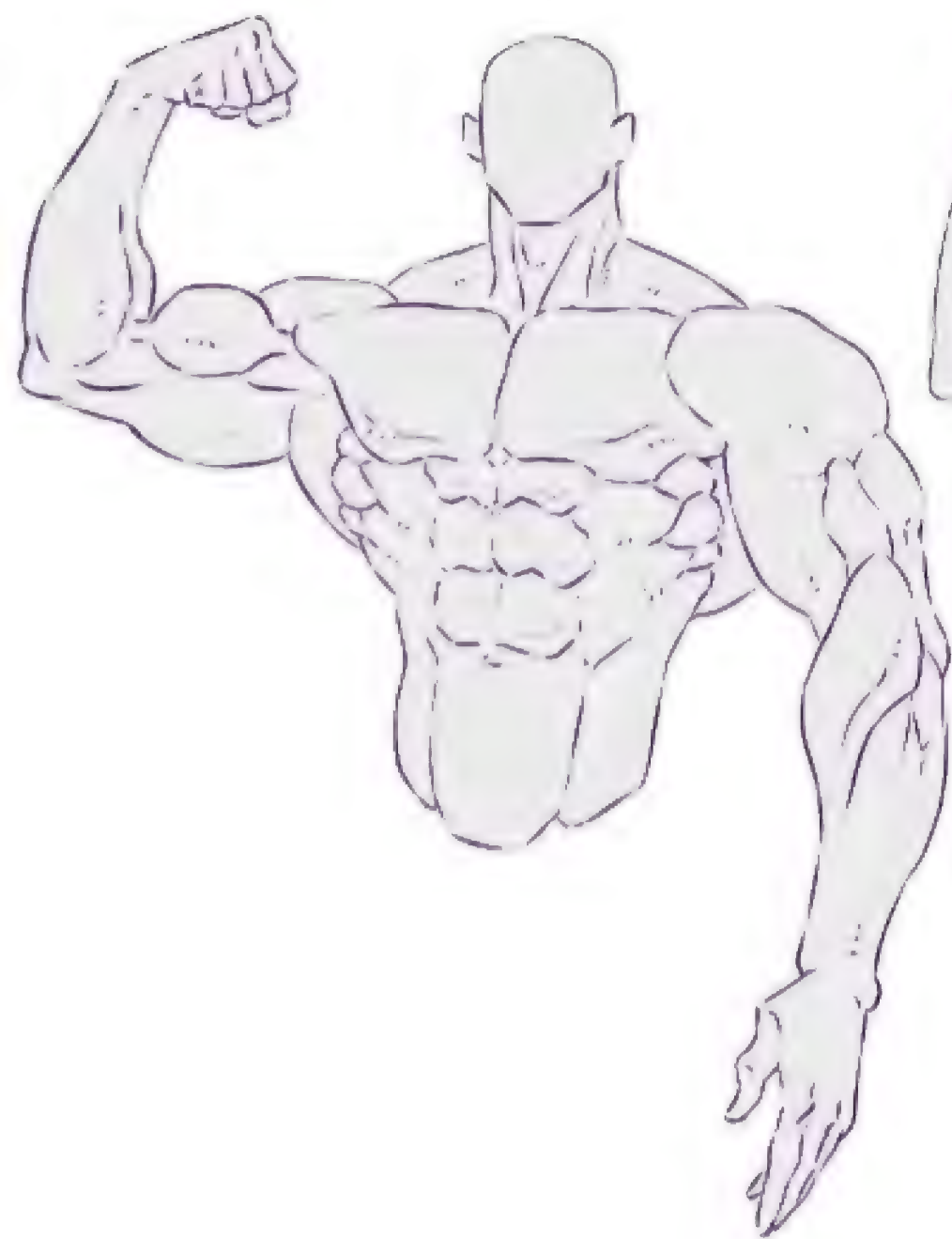




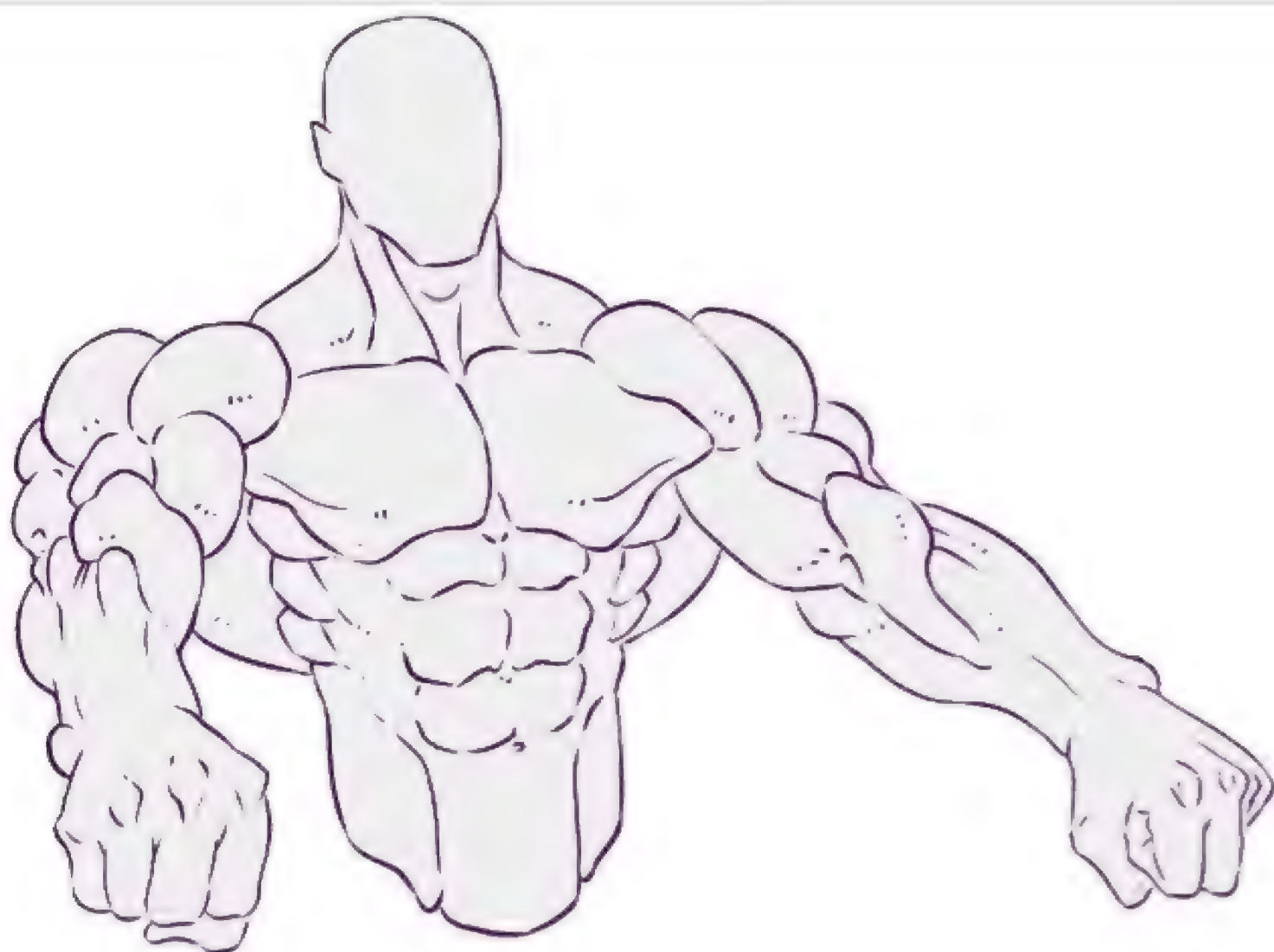






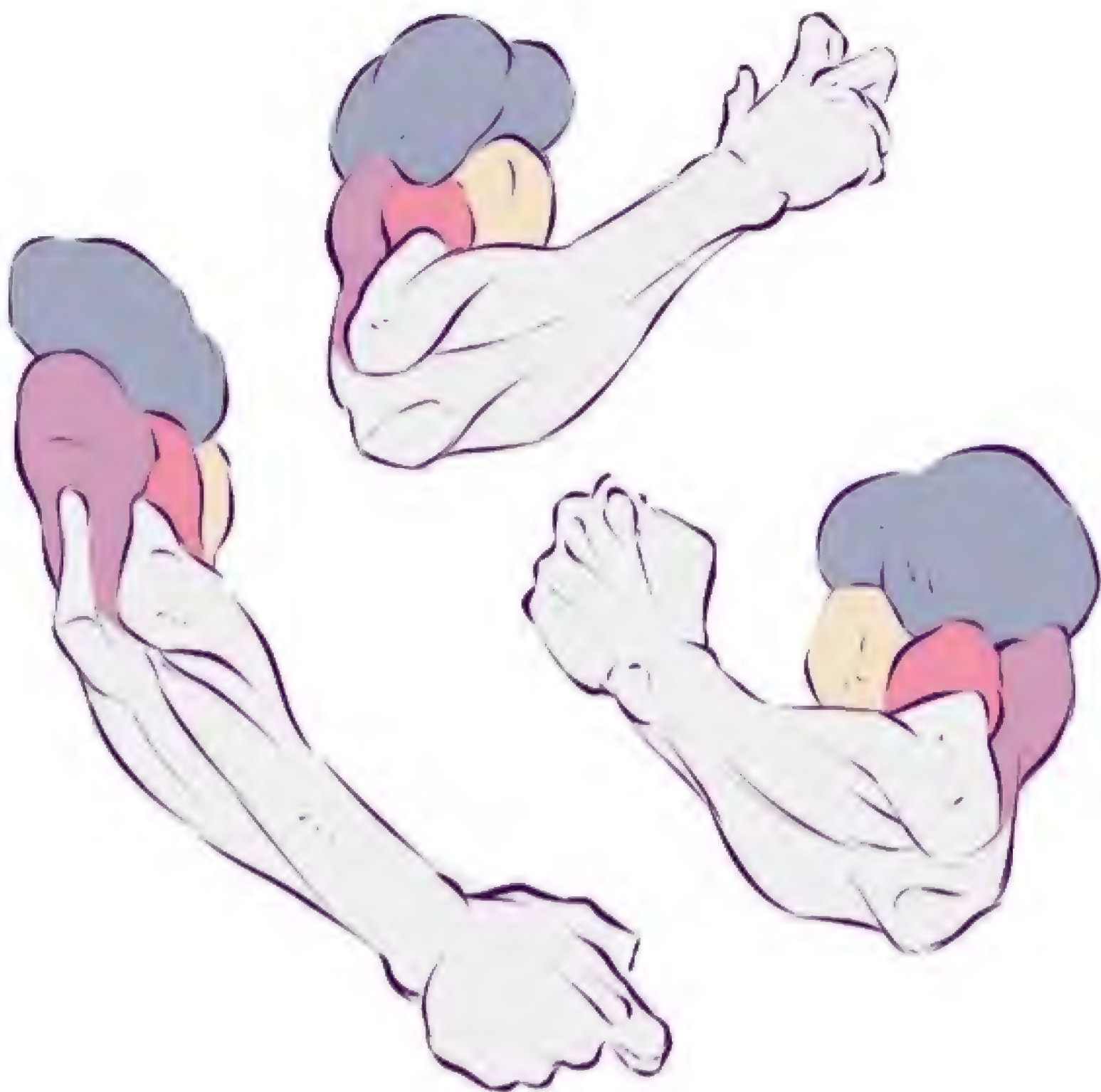


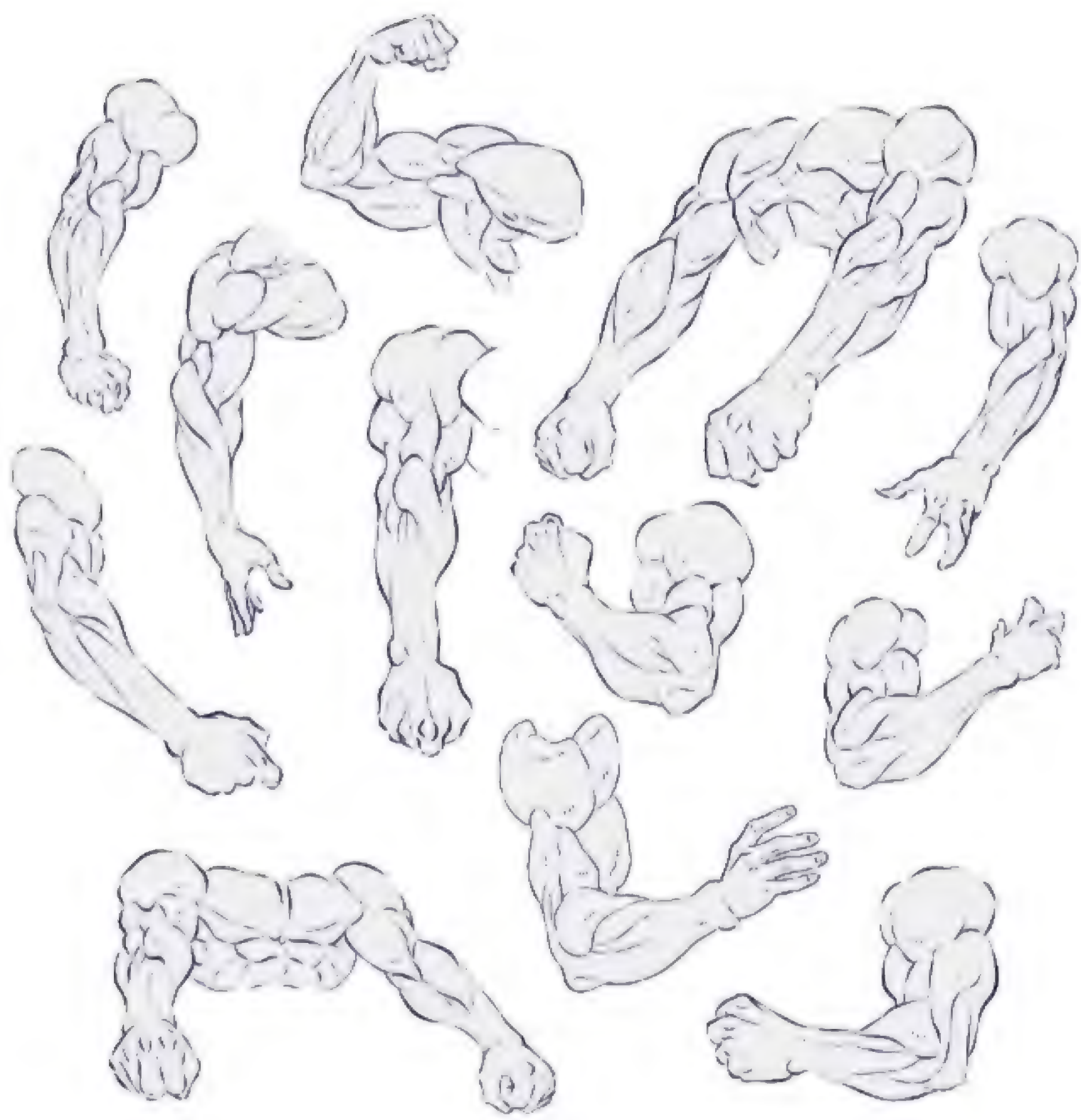








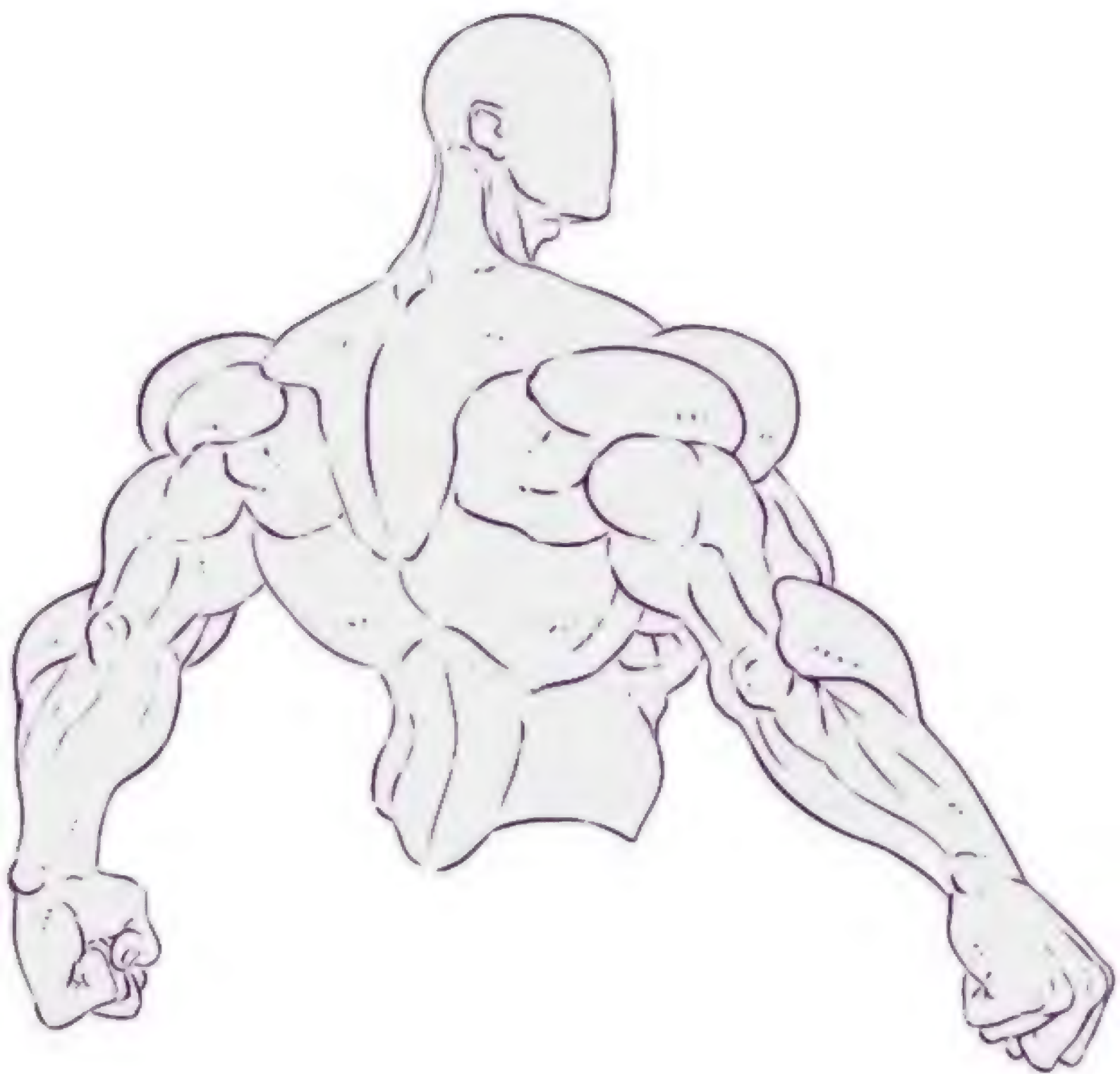


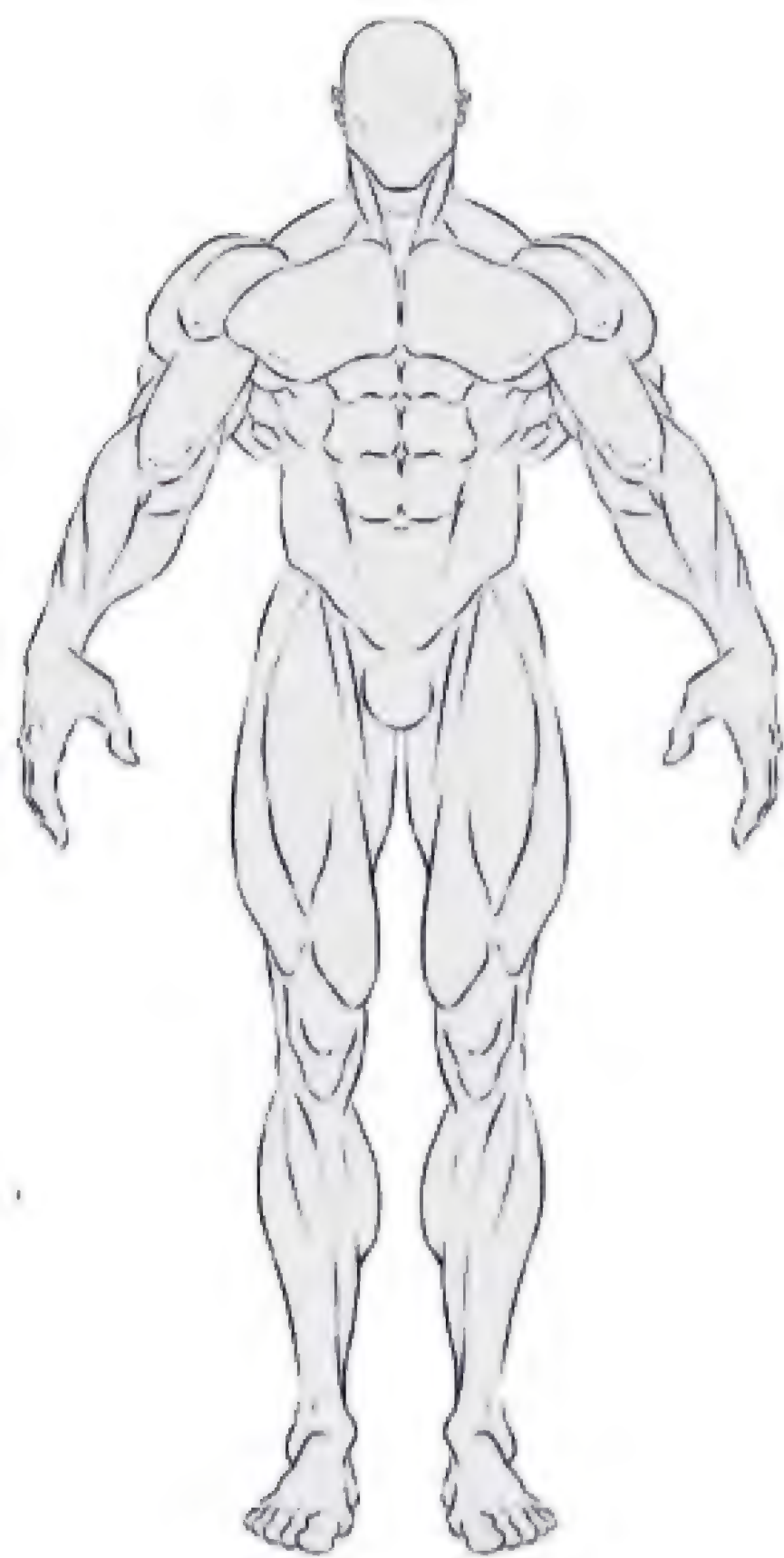


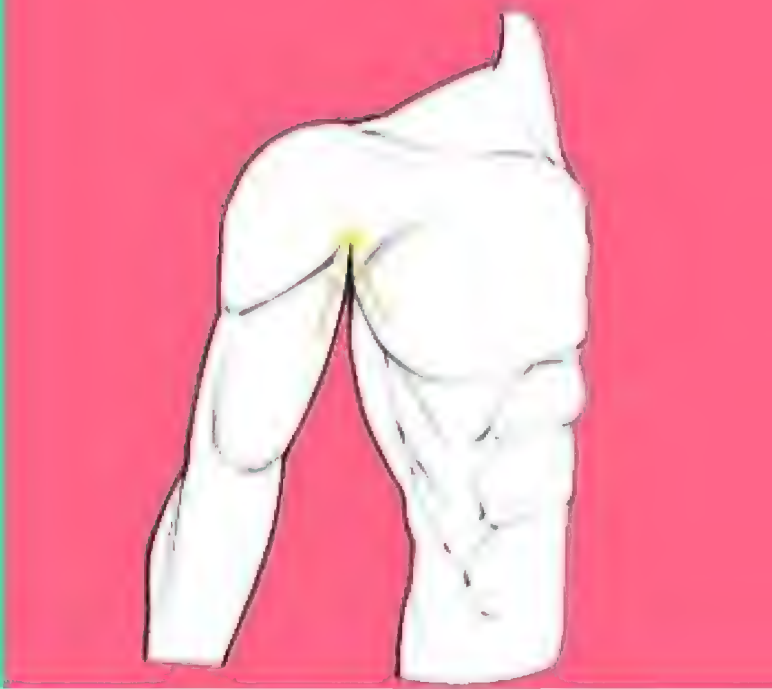
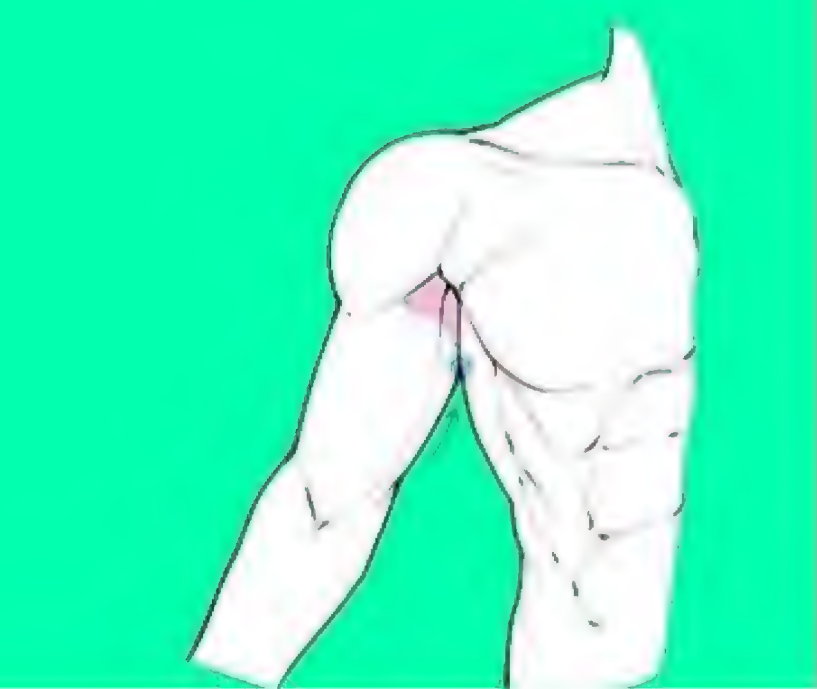
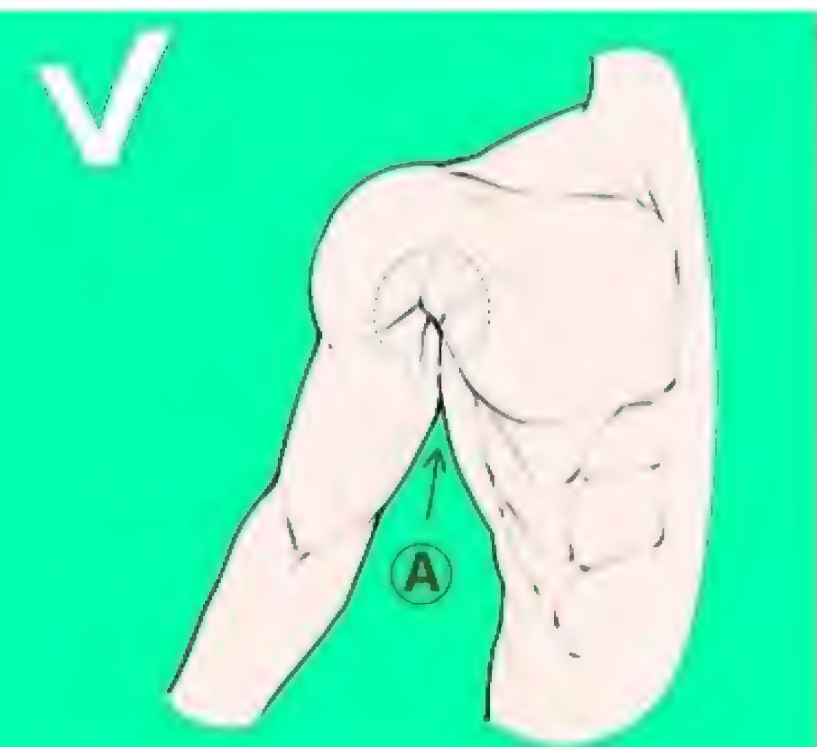


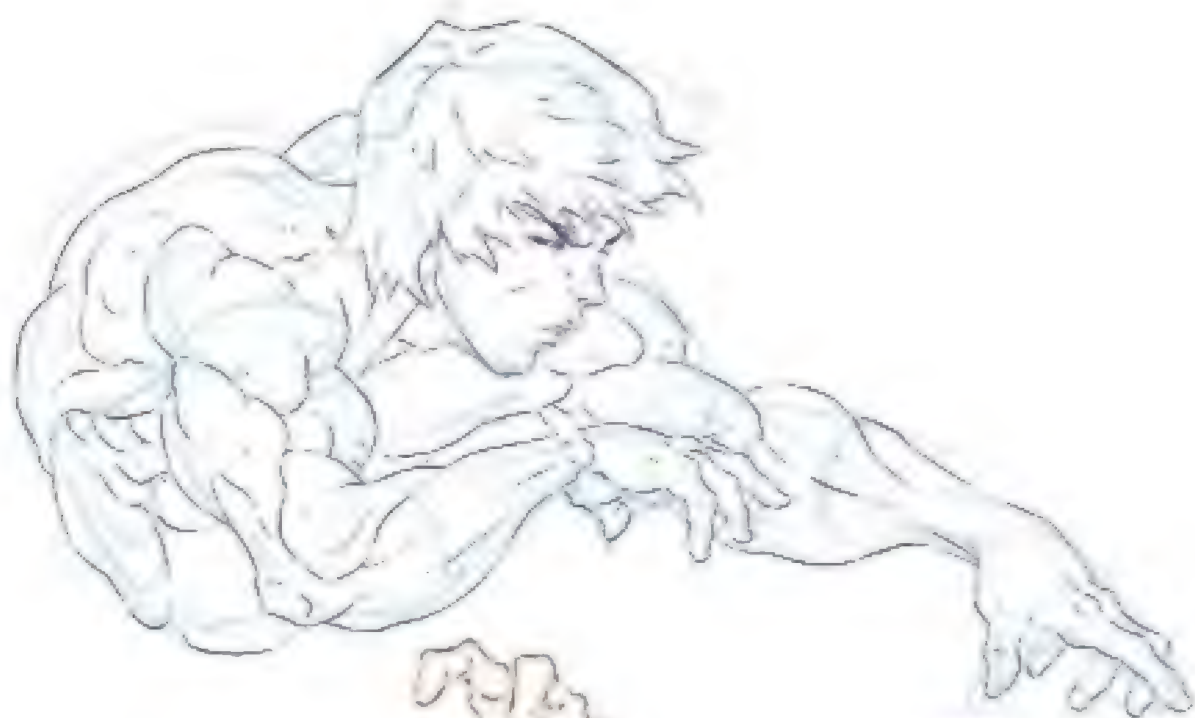






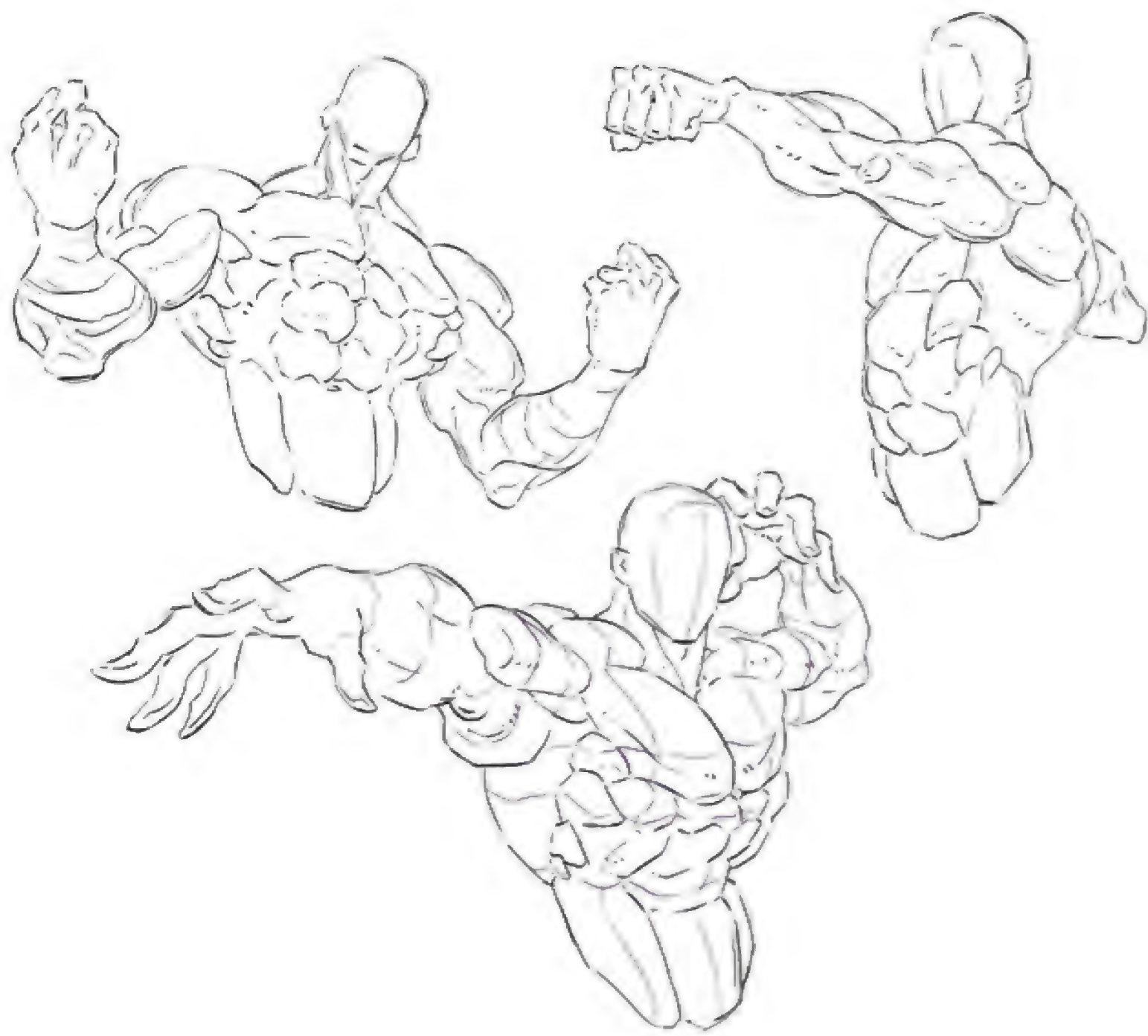















STICK



HOURLGLASS



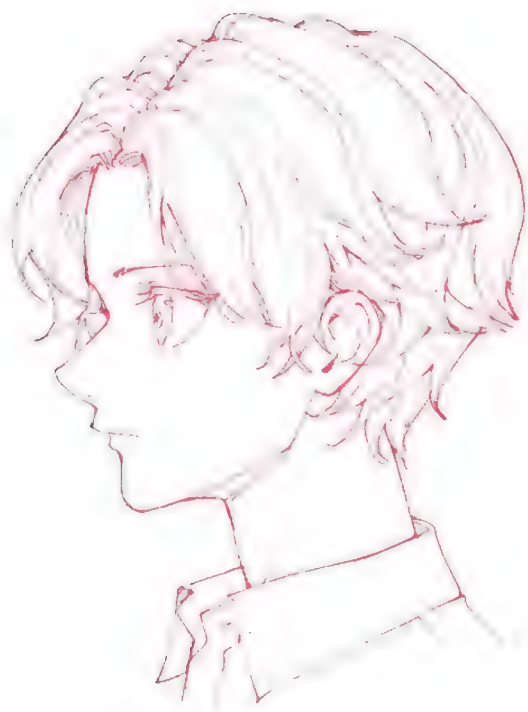
WIDE TOP



BLOCKY

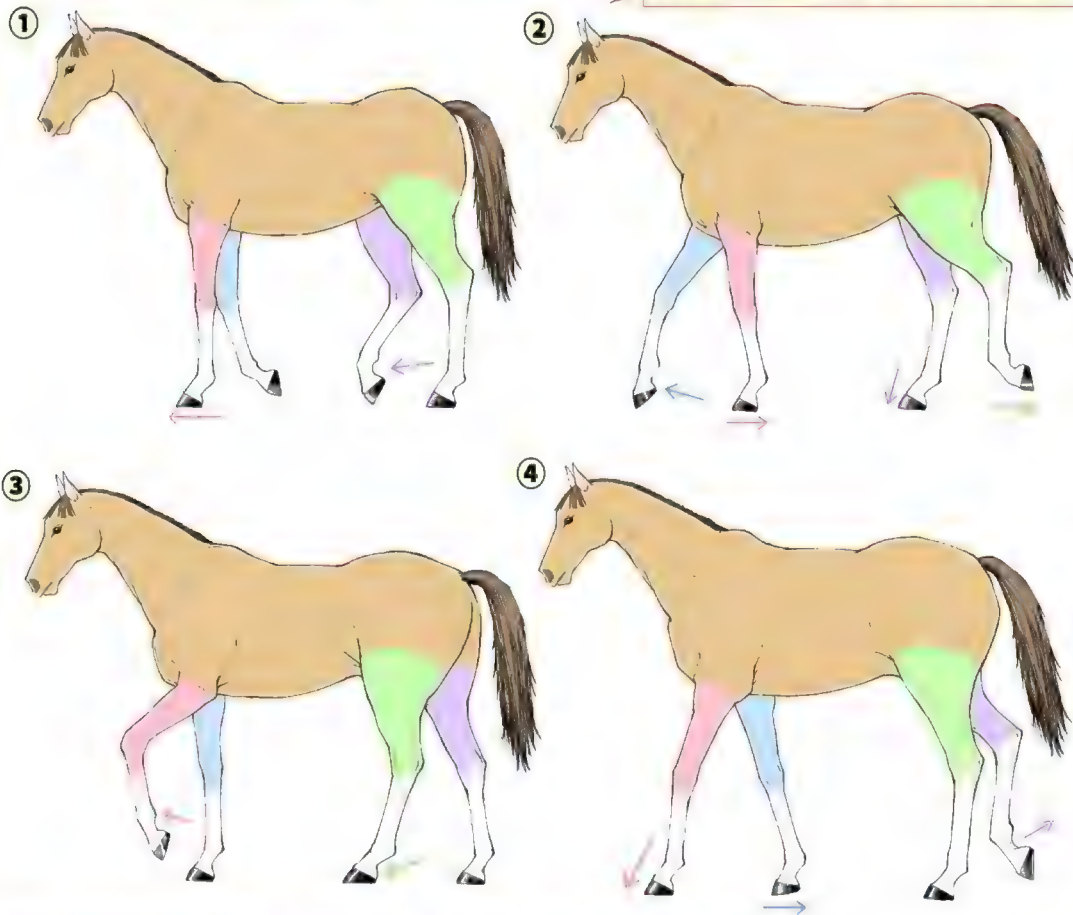


BOTTOM HEAVY



歩くときの脚の位置と角度 <4パターン>

馬の歩きは下図の「4つの歩行パターン」の連続です。



馬の毛色はおおまかに8タイプ



鹿毛(かげ)

明るい赤茶色で、たてがみは体より暗い。



黒鹿毛(くろかげ)

黒味の強い赤茶色で、たてがみも黒っぽい。



栗毛(くりげ)

8タイプの中で1番明るい黄金のような黄褐色。



青鹿毛(あおかげ)

全身がほとんど黒色。部分的に茶色が混じる場合あり。



白毛(しろげ)

生まれつきほぼ真っ白。体毛もすべて純白で希少。



芦毛(あしげ)

体は白色っぽいですが、「黒い斑点や体毛」があり白毛とは違う。



青毛(あおげ)

全身が完全に黒色。青鹿毛のように部分的な茶色も混じっていない。



栃栗毛(とちくりげ)

栗毛よりも少し暗い黄褐色で、ほのかに赤みが強い毛色。

前から見た「馬体と脚の形状」

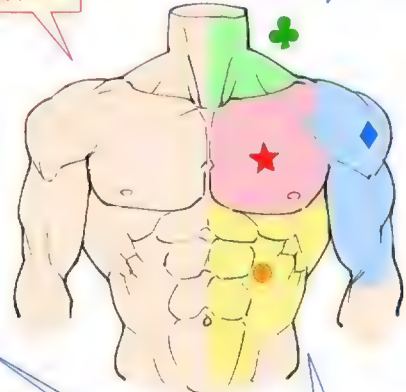
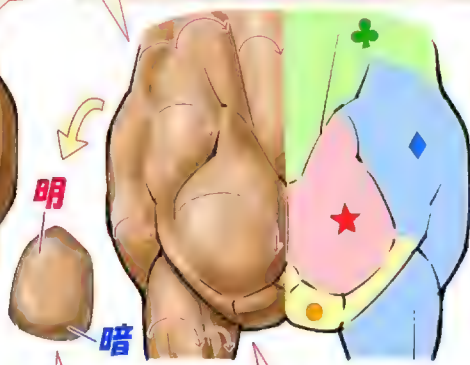
Created by Takuya Yoshimura

馬の正面の身体は
人間の上半身の
シルエットに似ている

正面アングル



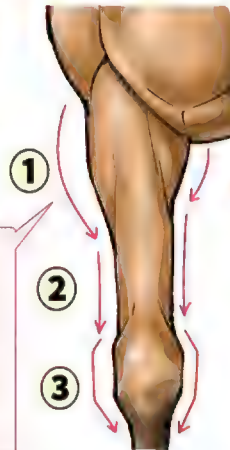
馬と人間の筋肉の比較



筋肉の1つ1つに「色の明暗」をつけて
筋肉の「丸み」を強調すると綺麗！

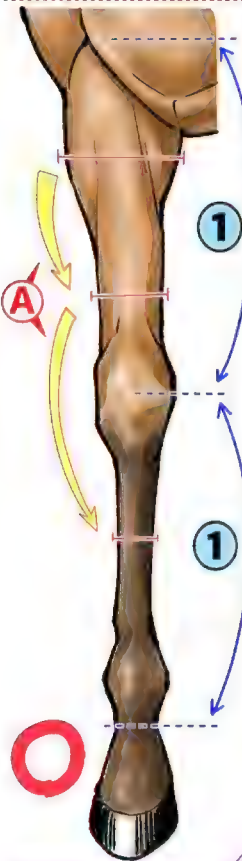
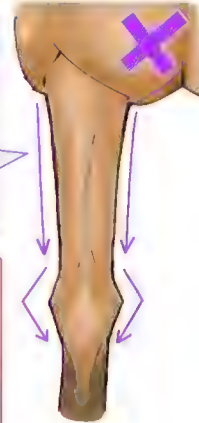
マークが同じ部分が
体の「共通する部位」

脚の上半分の
りんかく線は
「3段変化」する。
※特に根元がふくらむ。



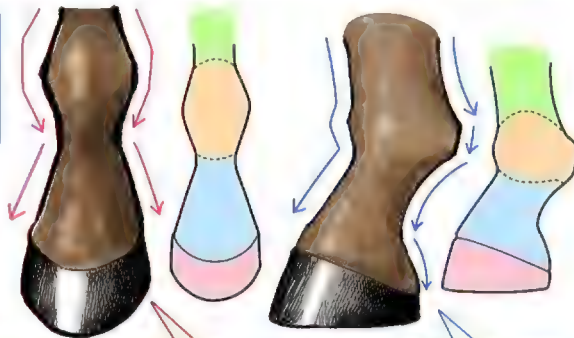
脚全体を
一個の「かたまり」
として描くと
絵が平坦になる…

脚の中は
複数の筋肉が
絡み合っている。



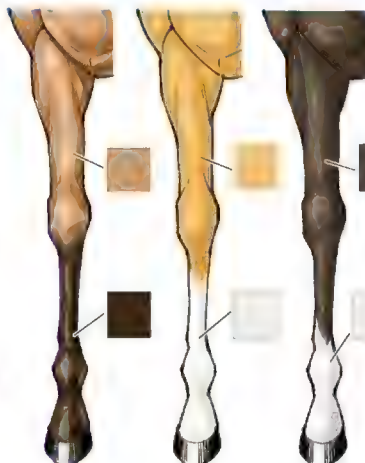
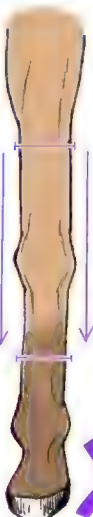
脚の長さ比率は上下で
「1対1」くらいが目安。

脚の「太さA」は
下に行くほど
細くなるイメージ！



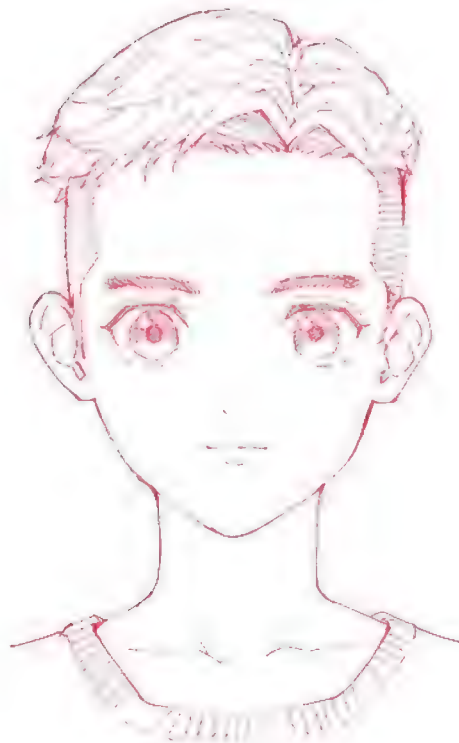
蹄(ひづめ)の形状は「見る角度」でかなり違う！
ひづめ周りは4ブロックに分けてイメージしよう。

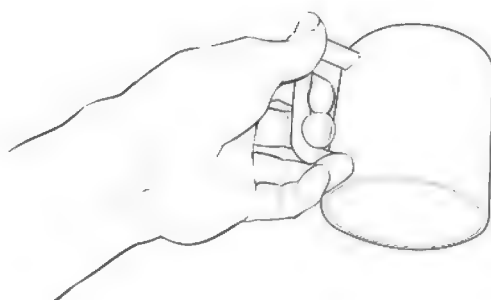
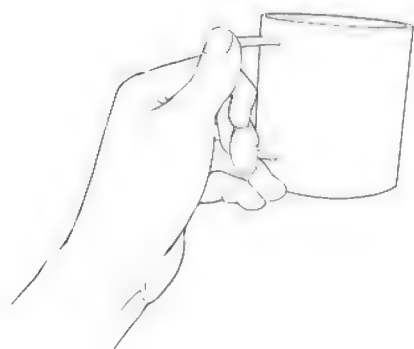
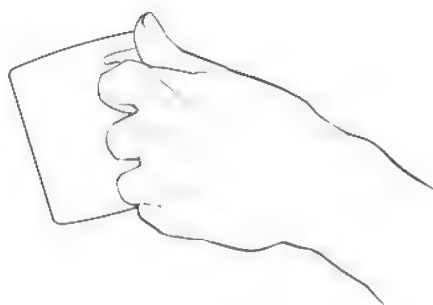
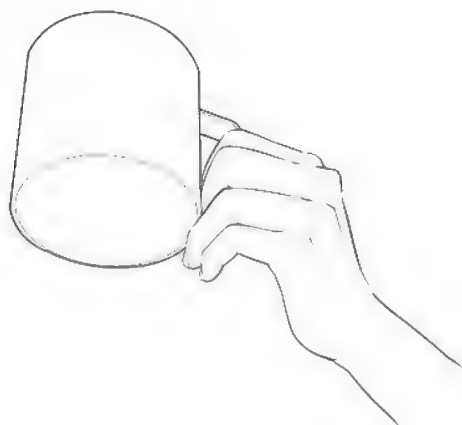
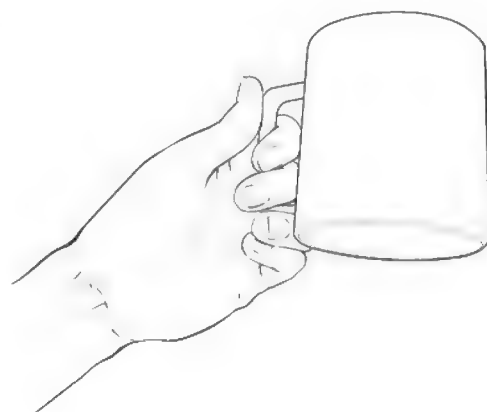
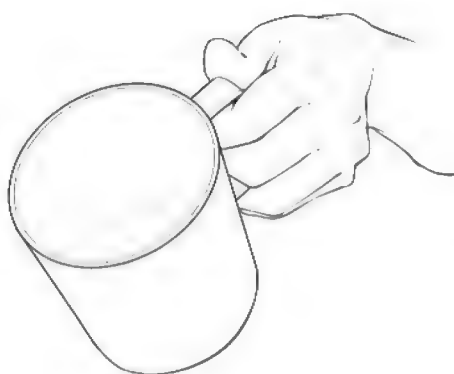
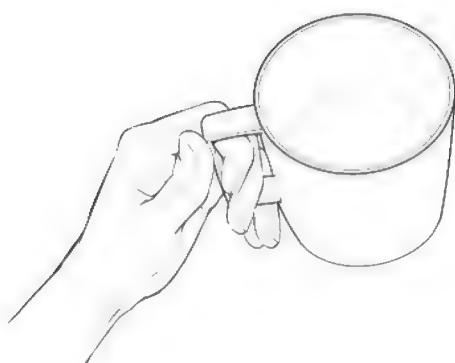
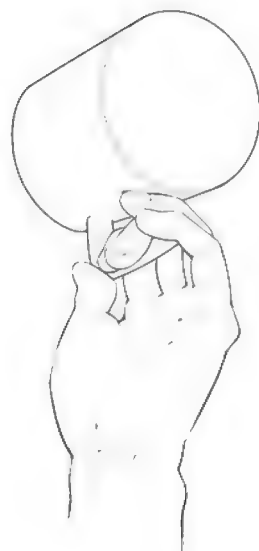
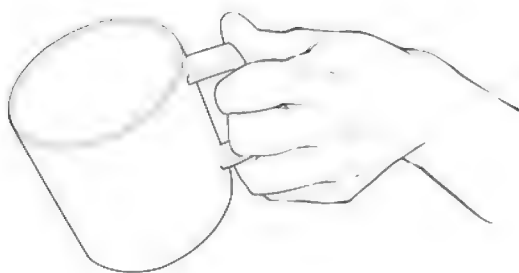
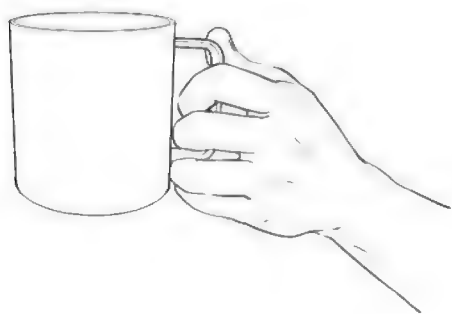
「脚の太さ」を
上下同じに描くと
バランスが
不自然…

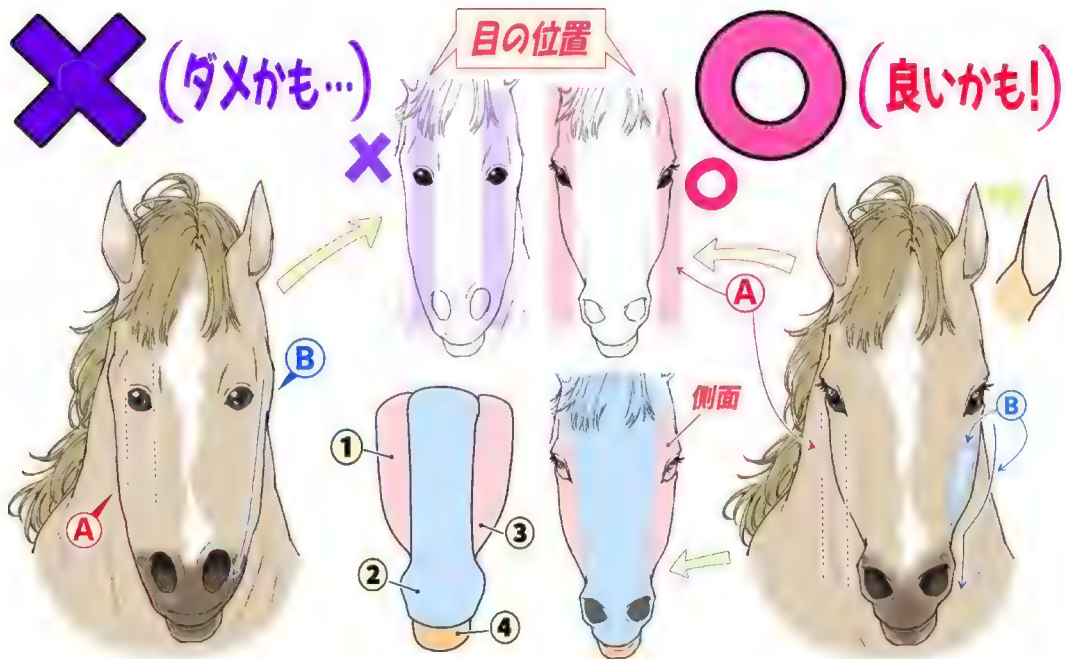


馬の足先は
「くつ下」のように
体と違う色になる
こともある！

この色の模様も
馬のキャラクターの
個性になります！





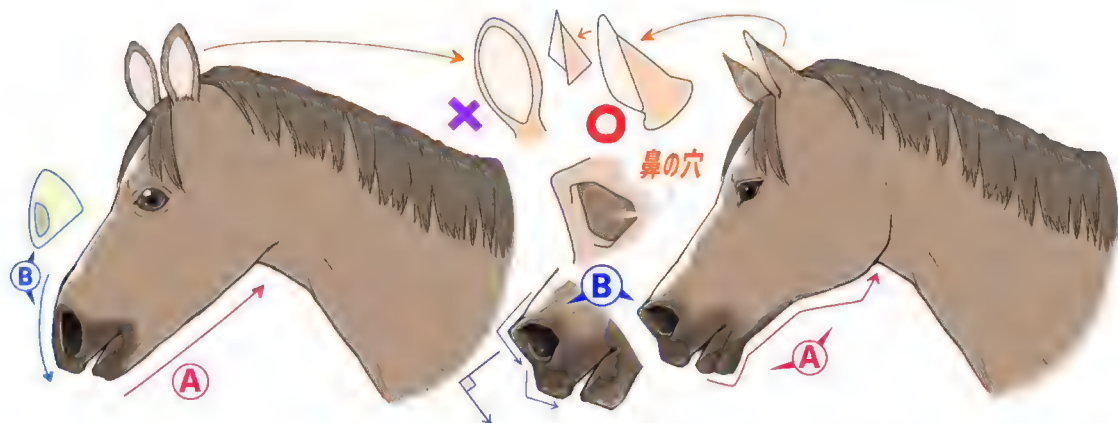


目の位置①が顔の中央部に寄りすぎ...

草食動物は「顔の側面」に目①がある！

顔の横ライン②に「へこみ」が無く、
直線的すぎて馬の顔っぽくない...

顔の横ライン②はほっぺたに
「三角形」が入るようなシルエット！



あごライン③が直線すぎて不自然かも...

あごライン③は両端が盛り上がるように描く！

鼻ライン④を前下がり「三角形」になると
「横顔のリアルさ」が半減する...

鼻先④は「山が2つ」になるイメージ。
鼻先は「直角」に描き、上唇は前に出る！

横向きなのに耳だけ前を向いているのは変...

耳の形は「2つの三角形」を合わせたシルエット！



たてがみ⑤の範囲が短すぎる...

たてがみ⑤は首の付け根あたりまで描くと自然！

鼻の穴⑥が丸すぎるとリアルではないかも...

⑥のように「顔の付け根」部分に
「ふっくらした丸み」を出すと馬っぽくなる！

この角度の顔では「あごの幅⑦」が広すぎる...

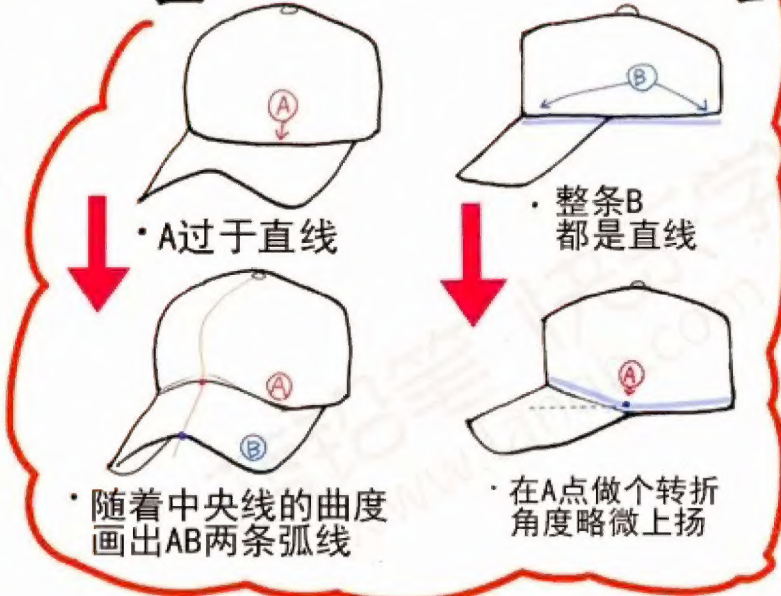
鼻の穴⑥は少し曲がるようなシルエット！



作者: 吉村拓也
 twi: hanari0716
 翻译: 蓝铅笔



奇怪的形状矫正法



• 帽子的
 厚度不画出来的话
 看着就很扁平不立体



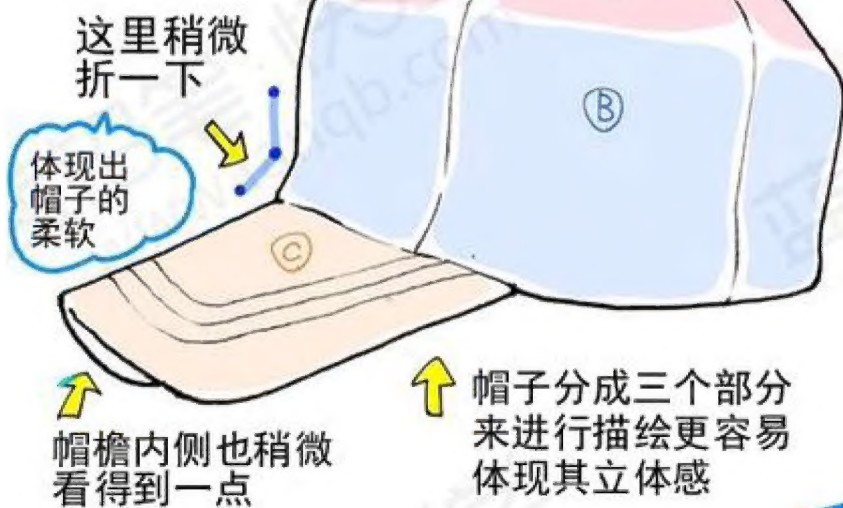
侧面45度帽子的画法



• A点位于脸部中心线上
 B位于耳朵上方, A到B画出S线

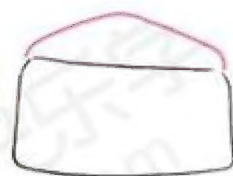
• 画出A到B之间的弧线
 根据上一步画出的粉线
 D到C画出相同走向的S线

• 最后根据头的尺寸
 稍微放宽一点画出
 帽身



画帽子的顺序

①



②



③



鸭舌帽的帽檐就按照鸭的嘴巴来画就行



No...

帽檐画大一些加大从外到内的纵深感视觉效果更好

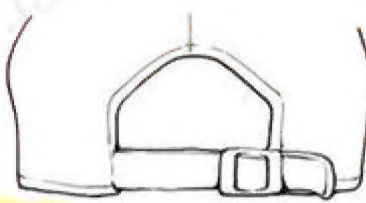


Good!!

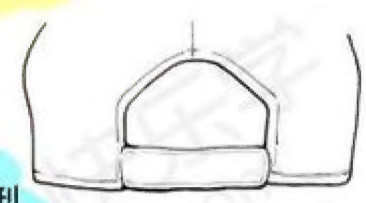


帽檐窄外宽呈八字形

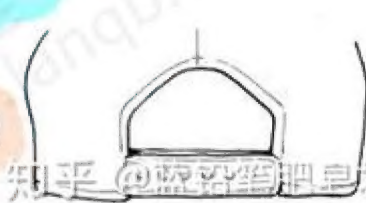
鸭舌帽的后部



腰带型



魔术贴型



排扣型



顔ライン①が平坦すぎて
「馬の顔のシャープさ」が伝わらない...

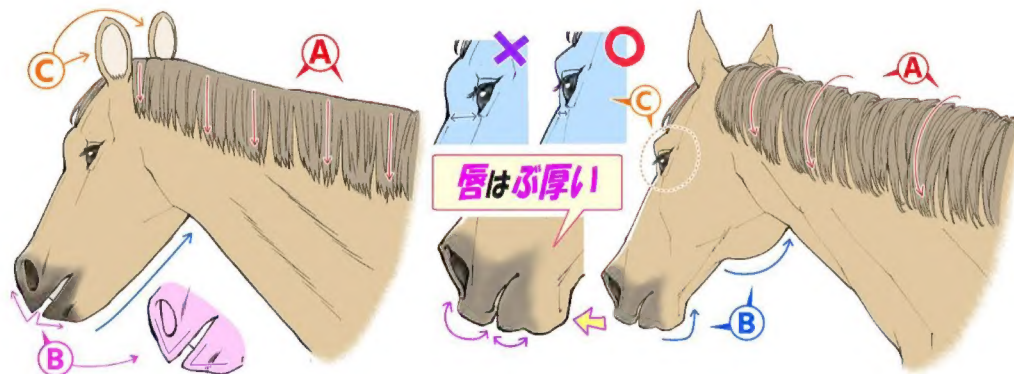
鼻の長さ②が短いので馬っぽさが半減...

口の形③がとがっていて不自然かも...

顔の比率は①のように「額・頬・鼻」の
3ブロックに分け「1対1対1」が目安!

顔ライン②は「3段変化」するイメージ!

馬が走っているときは耳③は後ろへ向く!



たてがみの線①が直線すぎて
「首の立体感」が無くノッペリしてる...

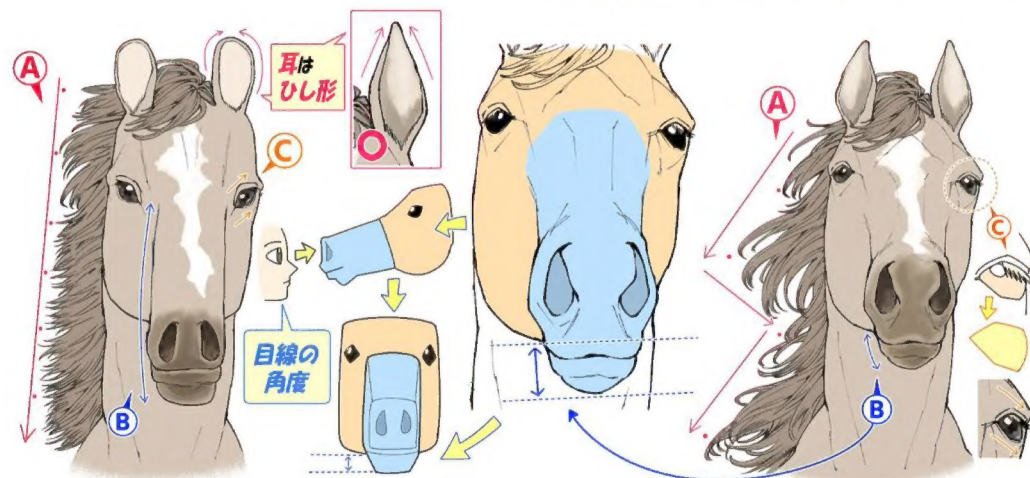
唇②が柔らかみが無く、とがり過ぎて不自然...

耳の向き③が「顔の向き」にマッチしてない...

たてがみの線①は「首の丸み」に合わせる!

あごライン②は「こぶ」のように
ふくらんで見える方が馬っぽくなる!

ナナメ後方から見る構図なので
目の位置③は鼻すじに近づけて描くと自然!



たてがみのシルエット①が直線すぎる...

鼻ライン②が長すぎて「ゾウ」のよう...

顔の構図によって鼻の「見え方」も変わる!

下から見上げる構図で
目③が吊り上がると違和感がある...

たてがみのシルエット①はジグザグにする!

鼻の正面から見る構図では

②部分を短く描くとデッサンが自然!

下から見上げる構図では目の形③は
少し外側にタレさがあると良いかも!

